N.119 Maggio CD-ROM Lire 14.900

THE GAMES machine

ALIEN vs. PREDATOR
SPECIE A CONFRONTO DALLA FOX INTERACTIVE

COMMANDOS
QUANDO IL DOVERE CHIAMA
TORNANO GLI EROI DELLA EIDOS

LANDS OF LORE 3
CON GLI WESTWOOD
NUOVAMENTE A GLADSTONE

AMERZONE
VIRTUOSISMI MICROIDS

TERZI DI SERIE
MECHWARRIOR
FLIGHT UNLIMITED
GABRIEL KNIGHT

SOLUZIONI:
BALDUR'S GATE (II° parte)
THIEF (I° Parte)

ISSN 1127-1221

XENIA EDIZIONI

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

OFFICIAL F1 RACING • ARMY MEN II • REDGUARD • ROLLERCOASTER TYCOON • JIMMY WHITE'S CUEBALL 2
NASCAR REVOLUTION • JACK NICKLAUS GOLF 6 • G TA LONDON • TEAM FORTRESS CLASSIC
GRUNTZ • WCW NITRO • WAGES OF SIN • TALES OF THE SWORD • PUMA STREET SOCCER

CON UN AMICO COME QUESTO,

CHI HA BISOGNO DI COLLEGARSI AD INTERNET?

Unreal™ Tournament™ © 1998 Epic MegaGames and GT Interactive Software. Inc. All Rights Reserved. GT and the GT Games logo are trademarks and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Unreal and the Unreal logo are trademarks of Epic MegaGames. All other trademarks are the property of their respective companies.

Digital Extremes

PC CD ROM

HALIFAX

www.halifax.it

GIOCO STAND-ALONE
NON RICHIEDE UNREAL
PER FUNZIONARE

UNA NUOVA ERA DEL VIDEOGIOCO

UNREAL™ TOURNAMENT™

IL PIÙ GRANDE GIOCO DEL MONDO È TORNATO. UNREAL TOURNAMENT EDITION È UN NUOVO GIOCO, NON UN DATA DISK,
CHE PERMETTE DI GIOCARE IN MODALITÀ SINGOLA E MULTIPLAYER. UN'ESPERIENZA UNICA CHE RISCRIVE LE REGOLE.
ORA I BOT (GLI AVVERSARI "QUASI UMANI" CONTROLLATI DAL COMPUTER) AVRANNO UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE SUPERIORE,
POTRETE PROVARE L'EBBREZZA DELLE MODALITÀ MULTIPLAYER CAPTURE THE FLAG, ASSAULT, DOMINATION, SENZA COLLEGARVI AD INTERNET.
OPPURE POTRETE CREARE LA VOSTRA "SQUADRA SPECIALE BOT" E SFIDARE IL COMPUTER.
MA SE VOLETE COLLEGARVI AD INTERNET, NESSUN PROBLEMA
POTRETE SFIDARE UN AMICO OPPURE RECLUTARE DEI BOT E COMBATTERE A SQUADRE.
NUOVE POTENTISSIMI ARMI, COME IL REEDEMER, IL PULSE BLASTER E L'IMPACT HAMMER VI AIUTERANNO
NELLA VOSTRA MISSIONE ATTRAVERSO PIÙ DI 30 NUOVI, ENORMI LIVELLI.

SOLO UNA PERSONA PUÚ OTTENERE IL TITOLO DI "GRAN MAESTRO DI UNREAL",
E QUELLA PERSONA POTRESTI ESSERE TU.

Vassant 3

ready for the III millennium

AMD K6 III PROCESSOR 3DNOW!™

Il nuovo processore
AMD-K6-III 3DNOW!
è il più innovativo
microprocessore di sesta generazione
per gli utenti Home PC
e per le applicazioni professionali.
AMD-K6-III unisce
la vincente tecnologia 3DNOW!
all' innovativa architettura TriLevel cache,
la più ampia, più veloce e più flessibile
cache di sistema oggi disponibile per i PC desktop.

HARDWARE NSTL TESTED Year 2000 Compliant

Designed for Microsoft® Windows NT® Windows®98

Numero Verde 800-012032
www.olidata.it

Olidata®
powerful computers

Olidata è un'Azienda certificata ISO 9001

OLIDATA È UN' AZIENDA CERTIFICATA ISO 9001. TUTTI I SUOI PERSONAL COMPUTER SONO GARANTITI 3 ANNI.

AMD, il logo AMD, K6, 3DNow! e le loro combinazioni sono marchi registrati di Advanced Micro Devices Inc.
www.mac19.com

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:

Marco Auletta	rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto	alexol@galactica.it
Andrea Della Calce	maoxol@galactica.it
Mirko Marangon	tmbxol@galactica.it
Massimo Marino	maxime@webzone.it
Massimo Nichini	nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni	xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini	red@digibank.it
Mauro Bossetti	bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada	alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati	shazam@galactica.it
Davide Corrado	konradxol@galactica.it
Paolo Besser	paolone@besser.it
Stefano Lisi	duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco	sandman@galactica.it
Stefano Gaburri	stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini	keiserxol@galactica.it
Massimo Triulzi	triulzi@planet.it
Andrea Fattori	ook42@hotmail.com

Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design
Collaborazione Lorena Barbieri
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
bellafante.design@virtualia.it

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA':
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

editoriale

ATTENDENDO L'E3

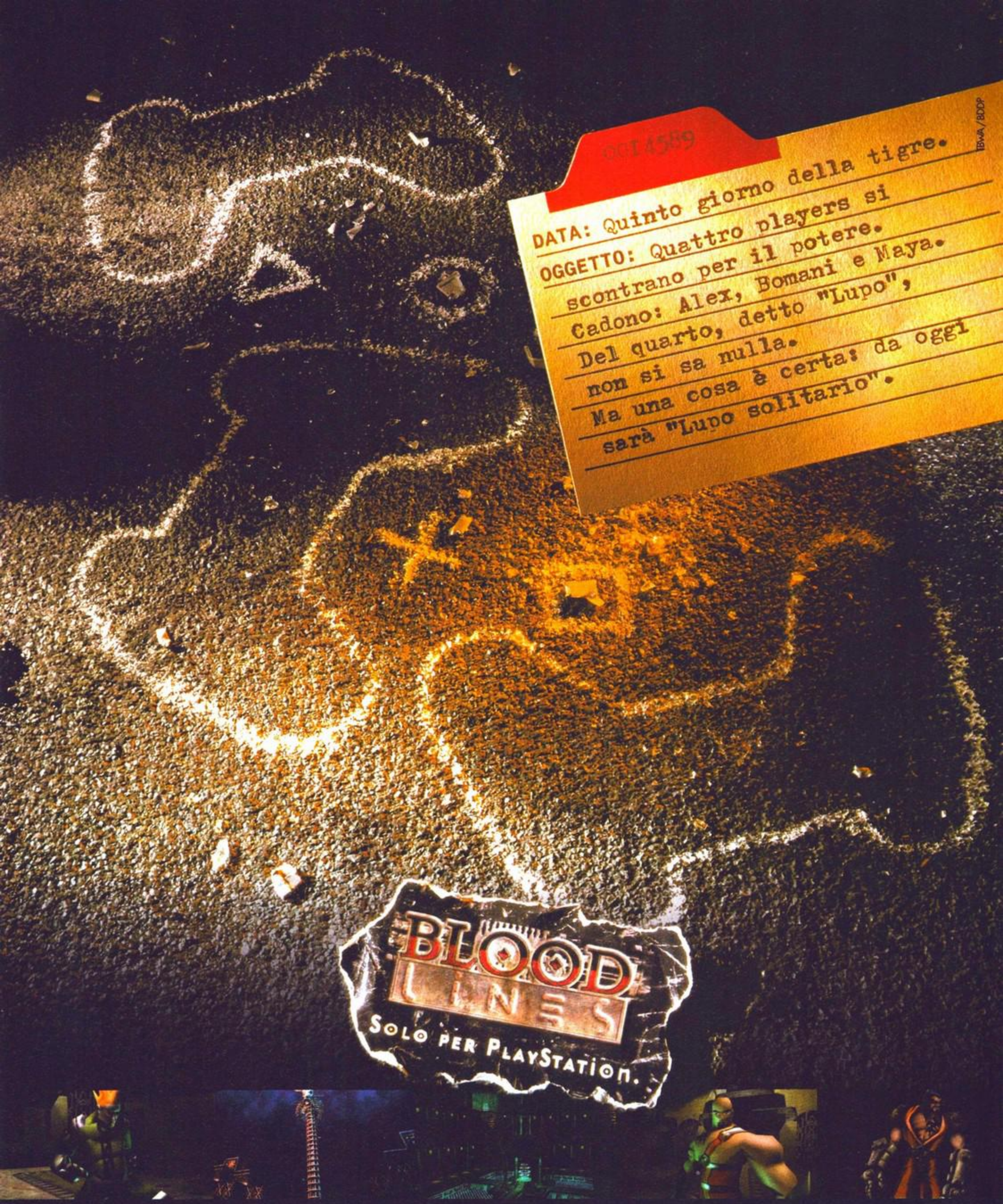
Come quasi tutti gli anni, il numero di maggio finisce per assumere dei connotati vagamente transitori... Il periodo non è certo straordinariamente denso di uscite importanti e, soprattutto, l'imminenza dell'Electronic Entetainment Expo lascia avvolte dall'assoluto mistero le speriamo numerose novità che solo in tale circostanza verranno svelate al pubblico.

La prima nota positiva, non tanto per voi, quanto per noi redattori quasi in partenza, è il ritorno a LA come sede della manifestazione, dopo i due anni di purgatorio ad Atlanta (meta non certo preferita dagli addetti ai lavori – o da chiunque non sia gran tifoso dei Falcons). Los Angeles, oltretutto, è ancora più vicina a quella che, per tutti noi ferventi missionari - chi per motivi di gioco, chi di carisma, chi di perdizione – è la meta forse più ambita dell'intera trasferta (ma non ditelo all'editore che altrimenti ci chiede il rimborso del biglietto...): lei, sempre lei, la più bella e unica città che mai mente umana abbia potuto pensare di sognare di concepire. L'unica disdetta è il rientro forzato, impostoci dalla direzione, a sole 24 dall'uscita ufficiale di Phantom Menace (I° episodio della nuova trilogia di Guerre Stellari). Non c'è stato proprio verso, a meno che... La notte, un sogno ricorrente mi vede indossare una tunica d'argento e aggirarmi con taumaturgica imposizione delle mani alla ricerca della luce, toccherà a MA, lui che ha visto scorrere nelle pupille più pixel di qualsiasi altro essere al mondo, identificare la macchinetta giusta, quella in cui SS, taccagno per eccellenza, infilerà i 3 dollaroni, permettendo così al Duspa di aggrapparsi con un misto di virtù e appesantimento alla fatidica manovella, mentre Alex ne accompagnerà il rollio con un breve volteggio carpiato – sarà allora che, sull'espressione biascicata del Simonetti, eccheggierà detonante una sola parola... MEGABUCKS! (Speriamo solo non arrivi il turno del buon MAO, anche lui della partita, per riportarci alla realtà con un perentorio: "svegliatevi pirla che, dopo le carte di credito, perdiamo anche l'aereo!). Qualora il sogno si tramutasse in realtà – l'importante è crederci, come già vi spiegai a suo tempo – il prossimo numero di TGM potrebbe anche uscire con qualche giorno di ritardo; in compenso, però, siete tutti invitati a un festone a base di champagne e playmate all'ultimo piano dell'appena inaugurato Venetian... Che la forza e soprattutto la sorte siano con noi!

Tornando coi piedi per terra, anche se riassunto in sole due pagine, l'avvenimento del mese è stato invece il Futureshow di Bologna: vero trionfo di pubblico e bagno di folla per l'intero staff di TGM – con la sola esclusione del sottoscritto, sul quale si è abbattuta proditoria la scure dell'imbruttimento ascetico, scellerata congiuntura, questa, che mi ha ammorbato per una buona decina di giorni (la situazione, nel frattempo, sembrerebbe essere imprevedibilmente volta al rifulgente, grazie anche al fortuito avvento di una nuova compagna di stanza - quantunque i rischi di ricadute col botto siano, date le circostanze, elevatissimi). Nell'ambito di questa penultima fase di assoluto grigiore, si inseriscono le a dir poco fallimentari prestazioni nel campionato redazionale di kart, culminate dal duplice abbandono nell'ultima gara: la posizione in classifica è ormai irrimediabilmente compromessa, vedremo di tirare fuori l'orgoglio negli ultimi due gran premi.

Saluto,

Max Reynaud



OLTRE 500 VIDEO GAMES.

Non ci sono leggi. Non ci sono amici. Questa volta, la lotta per il potere diventa una sfida all'ultimo sangue. E la partita è a quattro. Quattro personaggi dotati di controller, si contendono il dominio assoluto. Vale tutto: pugni, armi segrete e perché no, la fuga. Perché nel branco, le uniche leggi che contano sono quelle che stabilisce il più forte.

PlayStation

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© 1998 Radical Entertainment Ltd. All Rights Reserved. Developed by Radical Entertainment Ltd. Published by Sony Computer Entertainment.

INDICE

INDICE

AMIGA NEWS	170
BOVABYTE	194
CMANIA CORNER	196
MUSIC MACHINE	198
PREVIEW	39
REPLAY	165
REVIEW	97
SILVER DISK	11
TALENT SCOUT	167
TECNOTGM	204
TGM HARDWARE	161
TGM MAIL	207
TGM MOVIE	200
TIPS	174
VOCI DI CORRIDOIO	20

PC

ALIEN vs. PREDATOR	97
AMERZONE	114
ARMY MEN II	127
COMMANDOS	
QUANDO IL DOVERE CHIAMA	103
GRAND THEFT AUTO LONDON	154
GRUNTZ	146
JACK NICKLAUS	140
JIMMY WHITE'S	
SNOOKER CUEBALL 2	138
LANDS OF LORE 3	108
NASCAR REVOLUTION	134
OFFICIAL F1 RACING	123
PUMA STREET SOCCER	148
REDGUARD	131
ROLLERCOASTER TYCOON	118
TALES OF THE SWORD	158
TEAM FORTRESS CLASSIC	152
WAGES OF SIN	156
WCW NITRO	144

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico

4/5 Indica un giudizio molto convincente

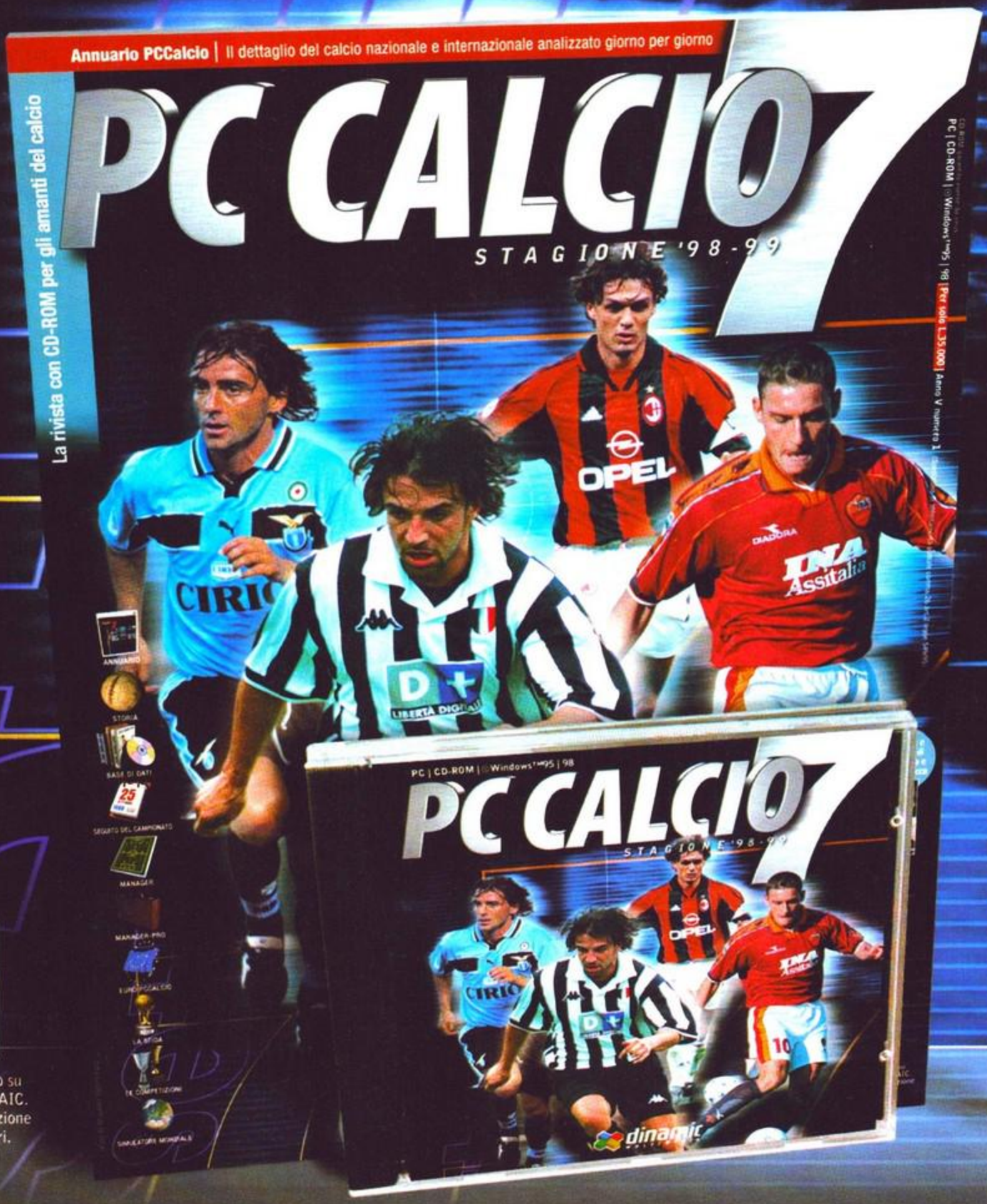
3/5 Indica un giudizio discreto

2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente

1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

Il manager più potente, il simulatore mondiale, il programma più completo.



Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. ©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.

Il Manager più potente presenta il nuovo sistema NGI™ (Negoziazione e Gestione Interattiva), un'autentica rivoluzione dei managers calcistici. Inoltre EuroPCCalcio consente di partecipare ai 5 migliori campionati d'Europa. **Simulatore Mondiale**, con più di 800 squadre e 24.000 giocatori dei cinque continenti per creare le tue personali competizioni. Il nuovo sistema di tattiche avanzate ti offre un livello di dettaglio e controllo del gioco mai visto fino ad ora.

E, come sempre, PCCalcio è **il programma più completo**: annuario, storia, base di dati, seguito manuale e "On-line", Campionato Manager e Manager-Pro, EuroPCCalcio, sfida Europa-America e il Simulatore Mondiale.

Intelli am™

Narrazione e commenti di Aldo Serena e Massimo Tecca

GIOVANILI

TATTICHE AVANZATE

NGI

(Sistema di Negoziazione e Gestione Interattiva)

L.35.000

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

GIÀ IN EDICOLA

Accelerazione 3D opzionale

dinamic MULTIMEDIA

PLAY THE FUTURE

SOLO DA GLOBAL GAME

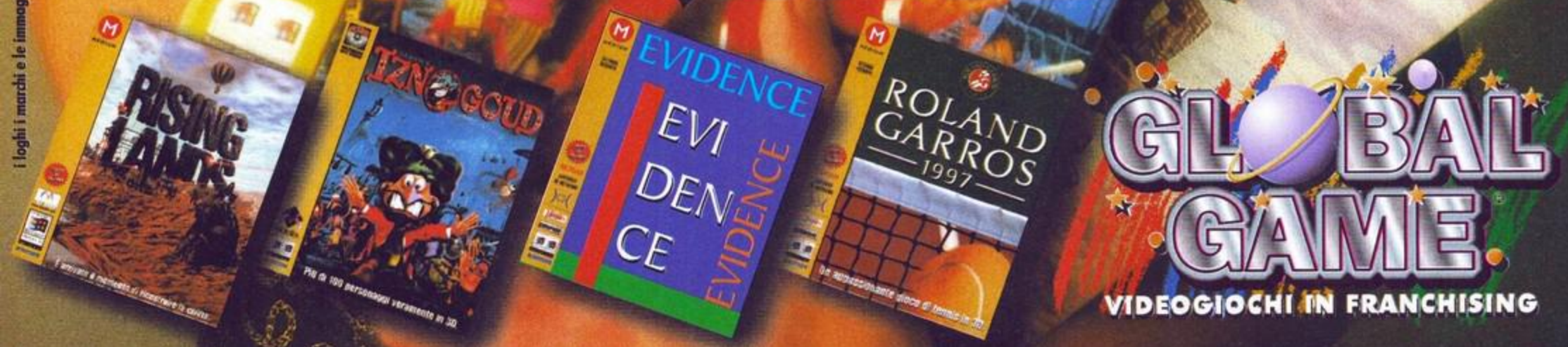
- EVIDENCE
- IZNOGOUD
- RISING LAND
- ROLAND GARROS'97

■ QUATTRO FANTASTICI GIOCHI PER PC AD UN PREZZO INCREDIBILE. COSA VUOI DI PIU'... NON CHIEDERCI LEI.

GIOCHI PER PC

EVIDENCE+
IZNOGOUD+
RISING LAND+
ROLAND GARROS'97=

£. 39.900 I.v.c.



GLOBAL GAME

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

i loghi i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

Dodici demo in due CD certo non rappresentano il massimo stagionale, **ma d'altronde l'estate si sta avvicinando e di giochi belli se ne** cominciano a vedere sempre meno. Peraltro, demo quali 'Kingpin', **'Mechwarrior 3', 'X-Wing Alliance' e 'Slave Zero', un certo spessore** lo danno sempre. E poi nella vita non si può sempre solo giocare, per cui **ecco l'Internet Explorer 5 in italiano, il solito shareware che torna** utile a tutti, i Goodies ricchi come non mai e 174MB di patch, tra cui segnalo **un nome su tutti: 'Team Fortress Classic' per Half-Life. Beh,** il mio dovere l'ho fatto anche questa volta: ci si risente tra un mese!

Stefano Silvestri

ANNO 1602 - CREATION OF A NEW WORLD

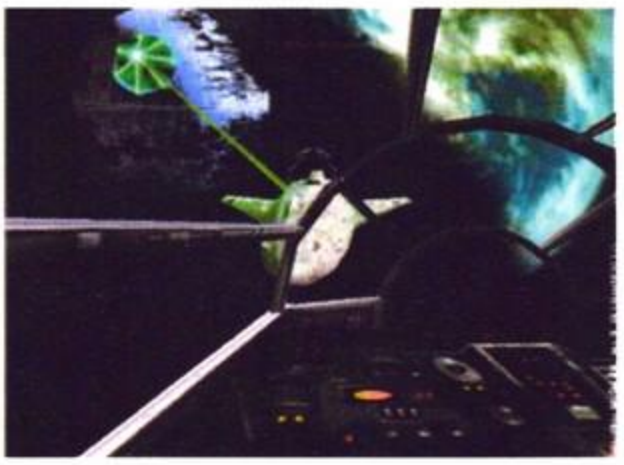
Realizzato dalla tedesca Sunflowers, Anno 1602 è uno strategico commerciale distribuito nel mondo dalla Infogrames. Scopo del gioco è quello di scoprire un arcipelago di isole, stabilirvi degli insediamenti, svilupparli e quindi avviare delle relazioni commerciali con le isole che vi circondano. Nella versione finale avrete la possibilità di cimentarvi con 5 scenari d'addestramento, 300 isole tutte diverse le une dalle altre, 90 tipi di costruzioni, 30 mestieri e un livello di difficoltà che, gestito dal computer, si adatterà automaticamente a quelle che sono le vostre capacità. Di tutto ciò potrete provare un assaggio all'interno della cartella \ANNO 1602 (nome file: **1602demo_eng.exe**) del vol. 62: i requisiti di sistema prevedono un Pentium 100 con 16 MB di RAM (32MB raccomandati). Aggiungo personalmente che la grafica all'inizio può scoraggiare ma, in un secondo momento, il gioco potrebbe piacere a tutti gli appassionati delle serie 'The Settlers' della BlueByte o 'Caesar' della Sierra.

V-RALLY

Contenuto all'interno della cartella \V-RALLY del vol. 63 (nome file: **vrdemo.exe**), il gioco della Infogrames è la conversione per PC di un famoso titolo di rally della Infogrames che più di un anno fa fece scalpore su PlayStation. Purtroppo, ma questa è una mia opinione, i programmatori transalpini si sono limitati allo stretto indispensabile, potendo fare invece molto di più. Nella versione finale potrete gareggiare su 40 tracciati di 8 prove del campionato, che prenderanno luogo in posti quali Indonesia, Spagna, Africa, Corsica, Alpi, Svezia e Nuova Zelanda. Le vetture tra cui scegliere saranno 11, e con queste potrete sfrecciare a tutta velocità tra villaggi, foreste, montagne, risaie, giungle e scogliere. Le condizioni atmosferiche saranno piuttosto varie (tramonto, pioggia, nebbia, neve, sole e nuvolo) e interessante è la possibilità di scoprire macchine e tracciati nascosti. I requisiti minimi di sistema prevedono un Pentium 90 con 16MB di RAM e, possibilmente, una scheda grafica accelerata compatibile con Direct3D e 3Dfx Glide.

X-WING ALLIANCE

Sviluppato e prodotto dalla Lucas Arts, 'X-Wing Alliance' è il nuovo capitolo della saga di simulatori spaziali di George Lucas nel quale vi troverete coinvolti in una lotta tra famiglie che si combattono per il predominio commerciale nello spazio. Tutto qui? No, perché alla fine vi troverete a combattere tra le fila delle forze Ribelli contro l'Impero che, come al solito quando non sa cosa fare, costruisce una Stella della Morte. Alla fine, com'è giusto che sia, vi troverete all'interno della Millennium Falcon a combattere la flotta imperiale nella Battaglia di Endor. Ma non voglio aggiungere altro (in fin dei conti credo di aver già detto troppo), per cui vi rimando ai dati salienti: il demo lo trovate all'interno della cartella \X-WING ALLIANCE (nome file: **xwademo.exe**) e i requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 200 con 32MB di RAM, magari affiancato da una scheda grafica compatibile con le Direct3D.



AVVERTENZE

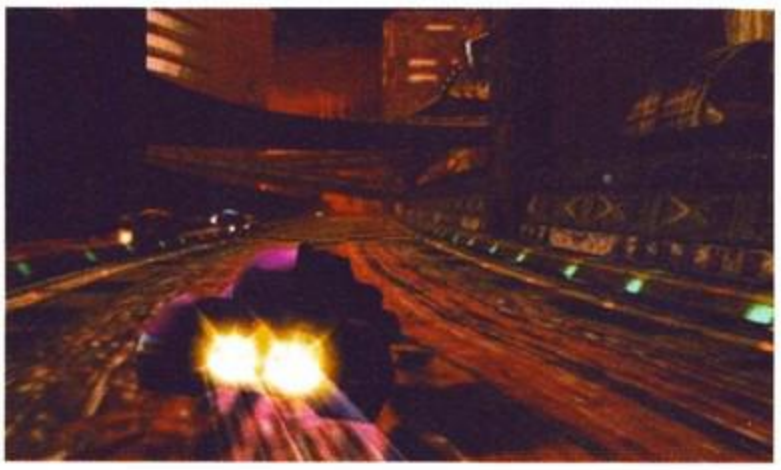
L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file qt32b57.exe presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
I qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare il Media Player della Microsoft, che troverete nel file MPFULL.EXE incluso nella dir \SERVICE\VIDEO. Una volta installato il Media Player si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

SHAREWARE

Avvertenza: la rubrica dello Shareware è interamente gestita da Claudio Todeschini, e non dal sottoscritto come molti pensano erroneamente. In questa sede di solito mi limito semplicemente a riassumere le esaurienti spiegazioni che Claudio compila ogni mese per voi e che potrete consultare comodamente dalla sezione SHAREWARE dell'interfaccia grafica oppure aprendo il file **win95.rtf** presente nella cartella \SERVICE\TESTI, non senza prima aver cambiato il colore del testo da bianco a nero. Ciò significa che per domande, lamentele o perplessità esistenziali, dovrete contattare lui e non me. Detto questo, ricordo infine che il sottoscritto, Claudio e The Games Machine, nonché i singoli autori dei programmi contenuti in questo CD, non sono in alcun modo da ritenere responsabili di eventuali perdite di dati, danneggiamenti o instabilità nel sistema derivanti da un cattivo o improprio uso dei programmi qui inseriti. Se non sapete quello che state per fare, non fatelo, o perlomeno non lamentatevi se poi Windows non funziona più.

MARS MANIACS

Sviluppato e prodotto dalla 'Church of Electronic Entertainment', Mars Maniacs è il vero outsider di questo mese, visto che non ne avevo mai sentito parlare prima d'ora, salvo scoprire che si tratta di un gioco di corse davvero spettacolare. Dovendone individuare le muse ispiratrici, direi che i programmatori di sono rifatti un po' a Wipeout, un po' a Pod e un po' al recente Dethkarz, aggiungendo però al tutto quel tocco retrò che solo degli hovercraft ricavati dalle vecchie macchine americane degli anni '50 possono dare. A patto di possedere un computer adeguato (i requisiti minimi di sistema, indicanti un P166 con 32MB di RAM e scheda accelerata compatibile Direct3D, mi sembrano un po' ottimistici), potrete godere di un videogioco bello da vedere, veloce, spettacolare ed estremamente guidabile. Lo trovate all'interno della cartella \MARS MANIACS del vol. 62 (nome file: **setup.exe**) e, per muovere il vostro bolide, dovrete usare il tasto SHIFT come acceleratore, le frecce destra e sinistra per sterzare, e la freccia verso l'altro per innestare il turbo. Altro da dire non c'è...



MECHWARRIOR 3

Sviluppato dalla Zipper Interactive e prodotto dalla Hasbro Interactive, 'MechWarrior 3: The ultimate MechWarrior' è l'ultimo capitolo dedicato alla saga dei robot giganti più famosi del mondo videoludico. Contenuto all'interno della cartella \MECH WARRIOR 3 nella forma di un archivio autoscompattante di nome **mech3.exe**, nel gioco vi troverete a combattere il clan di Smoke Jaguar nel contesto di un futuro ipertecnologico in cui la razza umana si è divisa in numerosi clan che si danno battaglia con mech alti come una palazzina di sei piani e dal potere distruttivo di un paio di carro armati. Nel demo avrete la possibilità di provare una delle modalità di Instant Action, denominata 'Battle Progressive': in essa dovrete affrontare 10 ondate di nemici, ognuna di questa più dura di quella precedente sia per il numero di mech che vi troverete ad affrontare, sia per le loro dimensioni e potenza. Al vostro fianco dovreste avere 3 wingman e la 'Mobile Field Base', il Campo Base Mobile dove potrete effettuare delle riparazioni. Tra le opzioni di gioco saranno presenti simpatici parametri quali invincibilità, munizioni illimitate e la disattivazione del surriscaldamento del robot. Si potrà scegliere di pilotare 3 mech (MadCat, Orion, Bushwacker) mentre invece se ne incontreranno di 10 tipi diversi. Non tutte le armi presenti nella versione finale sono disponibili in questo dimostrativo.
I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 166 con 32MB di RAM e Win95/98; sono supportate le schede accelerate compatibili con le Direct3D.

NORTH VS. SOUTH

Realizzato dalla Erudite Software e prodotto dalla Interactive Magic, 'Nort vs. South' è uno strategico ambientato durante la guerra di secessione che vi farà rivivere le storiche battaglie sul fiume Potomac, dove si tenne una storica battaglia tra nordisti e sudisti, quella di 'Bull Run'. Contrariamente a quanto si potrebbe credere, questo scontro non fu importante nel determinare la vittoria di una delle due fazioni, quanto piuttosto fu l'evento che diede il via a una delle pagine più sanguinose della storia americana. Le forze Confederate finirono per vincere ma si ritrovarono ridotte troppo male per poter dare il colpo di grazia. Nord e Sud si sarebbero scontrati ancora.

Quanto vi ho appena descritto è stato ricreato all'interno di un gioco il cui dimostrativo sarà reperibile nella cartella \NORTH VS. SOUTH, sotto la forma di un archivio autoscompattante di nome **nvsdemo.exe**. Trattasi di un gioco estremamente specialistico, che si rivolge a quella ristretta cerchia di appassionati di strategia che, per giunta, alle simulazioni di fantasia preferiscono rivivere scontri realmente esistiti. Un gioco non per tutti, quindi, e di certo non per il sottoscritto, il quale non può far altro che ricordarvi che per poter provare 'North vs. South' dovrete possedere almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM.

Microsoft Internet Explorer 5 Italiano

• Cartella \WIN95\Internet Explorer 5

Finalmente, dopo tante attese e richieste da parte vostra, ecco la nuovissima versione del browser Internet di Microsoft, la 5.0 in italiano. Più che di un browser si tratta di una vera e propria suite di programmi, come vedremo.
Lungi dal voler e poter dettagliare esaurientemente tutte le (letteralmente) decine di utility, tool, opzioni ecc. del programma, mi soffermerò con maggior attenzione alla procedura di installazione e i requisiti di sistema: insomma, io mi sincero che possiate farlo partire, poi è compito vostro riuscire a usare il programma bene e in maniera consona alle vostre necessità. Per suggerimenti, critiche, consigli e improperi di varia natura scrivete a Claudio Todeschini
keiserxol@galactica.it

Requisiti di sistema

Requisiti di sistema MINIMI per Windows 9x:
- Un processore 486 a 66 MHz (vabbè, abbiamo capito...)
- Almeno 16 MB di RAM

Se invece avete installato Windows NT 4 dovrete avere:
- Almeno 32 MB di RAM
- Il Service Pack 3 (o versione successiva)

Sinceratevi di avere un bel po' di spazio sul disco rigido, dato che solo i file temporanei dell'installazione occupano 70 mega. E poi c'è l'installazione vera e propria:
- Installazione minima (solo browser)
Requisiti per l'installazione: 45 MB
Requisiti per l'esecuzione: 27 MB dopo il riavvio
- Installazione tipica:
Requisiti per l'installazione: 70 MB
Requisiti per l'esecuzione: 55 MB dopo il riavvio
- Installazione completa:
Requisiti per l'installazione: 111 MB
Requisiti per l'esecuzione: 80 MB dopo il riavvio

Se scegliete l'installazione personalizzata, i valori sopra riportati non valgono più, ma sono suscettibili del numero di componenti che decidete di installare In aggiunta fareste meglio a dotare il vostro PC di:
- Mouse (non ditemi che non l'avete!)
- Modem o connessione a Internet
- Unità CD-ROM (dato che state leggendo il Silver Disk non dovrebbero esserci problemi in tal senso, ma non si sa mai)

Installazione

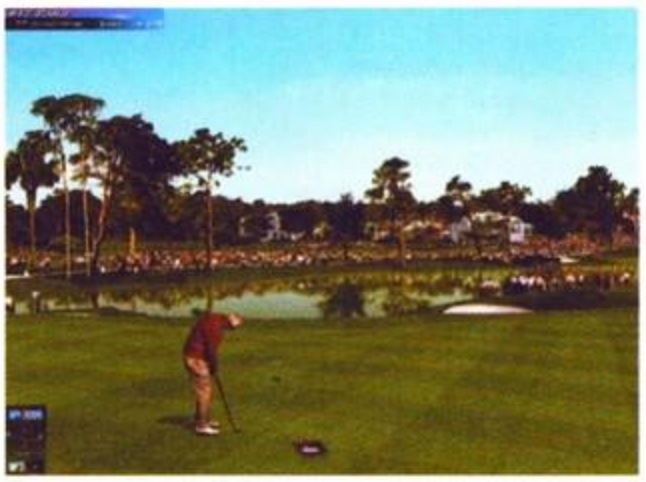
Per installare il programma lanciate semplicemente il file **"setup.exe"**, e avrà inizio la complessa (ma solo per il computer) procedura di installazione, che prevede i seguenti passi: Leggete il contratto di licenza, selezionate il pulsante "Accetto" (se volete davvero accettare, ovviamente), e premete "Avanti"; avrete di fronte a voi, a questo punto, due possibilità: l'installazione tipica e quella personalizzata. La prima prevede Explorer (il browser), Outlook Express (il client di posta elettronica), il lettore multimediale e i componenti multimediali avanzati. Ora, siccome non viene specificato nulla di tutto ciò, io scelgo l'installazione personalizzata. Se invece optate decisamente per quella tipica fidandovi delle scelte di Microsoft, saltate tutta questa parte e procedete oltre. Per coloro che desiderassero avventurarsi con me, ecco quello che vi aspetta: la prima schermata presenta il path di installazione del programma (in cui finisce solo parte dell'applicativo, dato che molte componenti vengono copiate nelle cartelle di sistema di Windows), la possibilità di scegliere tra minima, tipica e completa (per ognuna viene mostrato lo spazio richiesto), e una finestra in cui è presente l'elenco al gran completo dei singoli componenti della suite, che potete scegliere semplicemente cliccando sul quadratino accanto al loro nome.

Disinstallazione

Per rimuovere il prodotto dovrete andare nel "Pannello di Controllo" e fare doppio clic sull'icona "Installazione applicazioni", selezionare la voce "Microsoft Internet Explorer 5 e Accesso a Internet" e premere "Ok".
Verrà visualizzata una finestra con tre opzioni: "Aggiungi un componente": in teoria, questa funzione permette di aggiungere e togliere dall'elenco presentato prima uno o più componenti della suite. Dico in teoria, perché a me non funziona,

LINKS '99

Sviluppato e prodotto dalla Access Software, Links LS 99 è l'ovvio aggiornamento di uno dei più famosi simulatori di golf di tutti i tempi. I percorsi su cui avrete il piacere di giocare nella versione definitiva sono il vecchio tracciato di St Andrews Links nonché il Bay Hill Club and Lodge di Arnold Palmer e il Latrobe Country Club. Il demo include 9 buche dell'Entrada a Snow Canyon e, a causa delle ovvie limitazioni per un dimostrativo che dev'essere scaricabile via Internet, non sono presenti tutti gli effetti sonori invece disponibili nella versione finale. Se siete appassionati di quest'antica disciplina scozzese, recatevi all'interno della cartella \LINKS 99 del vol. 62 e fate un doppio clic sul file **ls99demo.exe**. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 150 con 32 MB di RAM e scheda video con 1 MB di RAM video capace di reggere tranquillamente la 800x600 a 16-bit.



PRO PILOT 99

Pro Pilot '99, contenuto all'interno dell'omonima cartella del vol. 63, è uno dei simulatori civili più completi attualmente presenti sul mercato. Anche troppo, mi verrebbe da dire, visto che solo per decollare ci vogliono un paio di minuti tra levette e interruttori. Certo è che i veri appassionati del genere gongoleranno con tutte le procedure, le manovre di volo e le comunicazioni che sarà possibile stabilire con la torre di controllo. Tra le finezze estetiche, segnalo le luci lampeggianti delle piste d'atterraggio di notte, le diffrazioni del Sole e tutte quelle condizioni atmosferiche che, nel bene e nel male, vi faranno pentire di non esservene rimasti nel salotto di casa vostra in pantofole. Gli aerei civili che sarà possibile pilotare rispondono al nome di Cessna C172R del 1997, Cessna C172P, Beechcraft Bonanza V35, Beechcraft Baron B58, Beechcraft King Air B200 e Cessna CitationJet 525. I territori nella versione finale su cui si potrà volare sono Stati Uniti, Europa Occidentale e Canada, ognuno di questi caratterizzati da autostrade, fiumi e punti di riferimento così come nella realtà. 35 saranno le aree metropolitane su cui si potrà volare e ben 3500 gli aeroporti in cui atterrare.

Se tutto ciò vi dovesse interessare, allora sappiate che nel dimostrativo che ho il piacere di presentarvi potrete far decollare il vostro Cessna 172R dall'aeroporto di Los Angeles. Siccome, come si suol dire, 'nessuno nasce imparato', vi consiglio vivamente di premere il tasto F3 e di seguire passo dopo passo le istruzioni che vi verranno impartite. I requisiti minimi di sistema prevedono come configurazione minima un Pentium 133 con 32MB di RAM e come raccomandata un Pentium II con 64MB di RAM, meglio se affiancati da una scheda grafica accelerata compatibile con le Direct3D.

SPORTS CAR GT

Sviluppato dalla Image Space Inc., prodotto dalla Electronic Arts e contenuto all'interno della cartella \SPORTS CAR GT (nome file: **scgtdemo.exe**), Sport Car GT è un gioco di corse dove potrete pilotare fino a 45 macchine della classe GT a partire dalla BMW M3 fino alla Saleen Mustang. Ognuna di queste è stata ricreata con incredibile realismo, ma quel che è più interessante è che non solo sarà possibile correre sui circuiti europei, ma anche su quelli americani quali Laguna Seca e, per la gioia di Max, Las Vegas Motor Speedway. Visto che si tratta di una simulazione di macchine che si affrontano in gare quali quella di Le Mans, si potranno disputare competizioni della durata di 24 ore (virtuali, spero), durante le quali le condizioni atmosferiche e le fasi del giorno muteranno costantemente. La prima impressione dopo aver giocato a Sports Car GT è che si tratti di un gioco molto curato dal punto di vista grafico, decisamente approfondito sotto il punto di vista della fisica e del comportamento delle vetture ma forse fin troppo difficile a meno di non attivare i consueti aiuti in frenata o in sterzata. Comunque sia, si tratta di un videogioco che vi consiglio caldamente di provare, cosa che potrete fare a patto che abbiate almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM; come al solito, sono supportate le schede grafiche accelerate compatibili con le Direct3D.

restituendomi solo uno scocciante messaggio di errore.
"Correggi l'installazione di Internet Explorer": reinstalla il programma nel caso qualcosa fosse andato storto nel corso del setup.
"Ripristina la precedente configurazione di Windows", che rimuove IE5 e tutti i programmi installati con esso (Outlook e soci compresi). Piuttosto antipaticamente, nella disinstallazione mi è stato chiesto di ripristinare la vecchia versione di Explorer: quando ho scelto "No" la procedura non continuava: l'unico modo di proseguire è quello di scegliere "Sì". Voglio dire, se non mi è consentito di eliminare ogni traccia di Explorer da Windows, allora che non vi venga neppure chiesto e sia lasciata la vecchia versione. Ma poco male. Un successivo riavvio del sistema completa la rimozione del programma.

• Antiviral Toolkit Pro 129

Cartella \Win95\Antiviral Toolkit Pro 129

Anche questo mese abbiamo a disposizione, grazie alla cortesia di Paolo Monti (responsabile della filiale italiana di AVP), la nuova versione italiana di Antiviral Toolkit Pro, uno degli antivirus più funzionali ed efficienti disponibili sul mercato. Questa versione è del 25 Febbraio 1999, la più recente attualmente disponibile, che riconosce ed elimina 26481, ben 704 in più rispetto alla volta scorsa. Il mercato continua a proliferare, purtroppo. La chiave di valutazione del prodotto è valida fino alla metà di giugno, quindi state pure tranquilli ed usatelo senza timore alcuno. Antiviral Toolkit Pro è famoso soprattutto per la semplicità d'uso del software, che permette di verificare all'interno del vostro hard disk la presenza di 'ospiti' sgraditi senza troppi fronzoli, con un occhio particolare alla velocità e all'efficienza.

• CDex 1.10

Cartella Win95\CDex 1.10

Cdex è una bellissima utility che estrae le tracce audio dai CD musicali e le converte direttamente in file, sia in formato WAV che nel più popolare e discusso MP3, senza passaggi aggiuntivi. Se poi avete anche i decoder adeguati (non presenti in questo demo) potete anche convertirle nel formato VQF e AAC (soprannominato a torto MP4). Il programma non necessita di installazione particolare: prendete la directory che trovate nel Silver Disk, copiatela dove vi pare nel vostro hard disk, ed eseguite "**cdex.exe**"; consiglio di crearvi un link all'applicazione o nel Menu Avvio o sul Desktop. A questo punto lanciate il programma, e come prima cosa configuratelo per benino, lanciando le opzioni che si richiamano col tasto F4, dal menu "Options/Settings" o premendo il tasto l'ultimo tasto in basso a destra nella schermata principale.

• EditPlus 1.22

Cartella Win95\EditPlus 1.22

Interrompo la presentazione di editor testuali ogni mese diversi, presentando altresì la nuovissima versione di EditPlus, la 1.22, dato che a mio giudizio (e non solo) esso rappresenta il miglior editor di testo shareware attualmente in commercio, e che vale tutti i 20 dollari che costa. A dispetto di quanti possano pensare che un programma del genere non sia granché utile, coloro che scrivono codice (i programmatori) o semplici pagine HTML (come me) trovano in tali utility una decisa e valida alternativa a costosi editor specialistici. Nel caso di EditPlus, la potenza del programma è tale che, una volta provato, difficilmente potrete farne a meno. E+ è, detto semplicemente, un editor di testo per Windows, che offre tuttavia molte feature in grado di aiutare autori di pagine Web e programmatori di linguaggi d'alto livello. Una volta installato, il programma può essere usato per trenta giorni di fila, dopodiché sarà necessario registrarlo o disinstallarlo. Oltre alle 'normali' funzioni che gli ultimi editor di testo che vi ho proposto supportavano, E+ gestisce la sintassi di molti linguaggi di programmazione: HTML, ASP, JavaScript, VBScript, Perl, Java, C/C++. In pratica, se aprite file non di puro testo, ma per esempio con estensione .htm, .asp, piuttosto che .cpp, l'editor evidenzierà i costrutti sintattici con dei colori (personalizzabili dall'utente) che li distinguono dal testo vero e proprio, riconoscendo automaticamente il linguaggio in cui è scritto il file. Esistono in rete molti plug-in del programma che aggiungono il riconoscimento anche dei linguaggi di programmazione non supportati nativamente, come il Modula 2 o il Basic. Oltre a ciò il programma include un'opzione per Internet e per coloro che sviluppano pagine Web: se avete installato Explorer

THE GUARDIAN OF DARKNESS

Sviluppato e prodotto dalla Cryo Interactive, 'The Guardian of Darkness' è un originalissimo gioco in cui vestirete i panni di Ekna, un monaco esorcista solitario e misterioso che ha imparato il controllo dell'energia mentale e la padronanza della preghiera. Ekna non lavora per conto proprio ma per 'The Gate', una società segreta che si occupa di casi paranormali per risolvere i quali è necessaria gente capace di usare la magia e di portare a termine anche le indagini più oscure e pericolose. Tutto ciò si 'incarna' in un videogioco il cui dimostrativo troverete contenuto all'interno della cartella \THE GUARDIAN OF DARKNESS del vol. 62 (nome file: **setup.exe**): i requisiti minimi di sistema per farlo girare sono un Pentium 200 con 32MB di RAM e magari una scheda grafica compatibile con le Direct3D. Vi ricordo che nella versione finale potrete avvalervi di 13 poteri paranormali e di 15 incantesimi, che dovrete usare per portare a termine le 10 missioni che i Cryo hanno realizzato per voi. Vi segnalo che questo dimostrativo richiede una certa pazienza nel trovare i tasti necessari a compiere tutte le funzioni necessarie: purtroppo non ho trovato allegata alcuna documentazione e non sono riuscito a scoprire come si fa, ad esempio, a selezionare un'arma e a sparare. Chiedo venia e confido nelle vostre capacità videoludiche.

KINGPIN

Sviluppato dalla Xatrix e prodotto dalla Interplay, Kingpin è uno degli sparatutto in soggettiva più interessanti che si siano visti di recente. Mosso dall'engine di Quake 2, arricchito con tutti quegli effetti luminosi che hanno reso celebre Unreal (senza trascurare un sistema di gestione dei poligoni dei personaggi che ricorda molto quello di Messiah), il gioco vi proietta negli squallidi vicoli di una metropoli americana, nei quali riprenderete coscienza dopo essere stati malmenati e gravemente feriti. Il vostro scopo sarà quello di risorgere dalle vostre ceneri e reclutare i componenti necessari a formare una banda con la quale ottenere il potere della città. Il gioco è di una violenza inaudita, sia dal punto di vista visivo che da quello sonoro, dato che i dialoghi, tutti in slang americano, sono quanto di più volgare sia mai uscito dalle nostre schede audio. Il gioco a prima vista potrà apparire un semplice clone di Quake 2 o di Half-Life, ma in realtà è più complesso, per cui eccovi un paio di consigli. Per prima cosa, potete parlare alle persone: basterà muovere su di esse il puntatore e quindi premere i tasti 'Y' o 'X', a seconda che si voglia tentare un approccio amichevole od ostile. In base al carattere del vostro interlocutore, potrete ottenere informazioni interessanti, armi, oppure passare alle vie di fatto. Dopo che avrete ucciso qualcuno, è buona regola frugargli in tasca: per far ciò, chinatevi sul cadavere e premete il tasto 'F' (ovviamente tutti i tasti sono configurabili a vostro piacimento). Ogni tanto incontrerete delle persone che si offriranno come mercenari: se avrete raccolto i soldi necessari a pagarli, potrete approfittare dei loro servigi. Anche in questo caso, muovendo su di esse il puntatore e premendo 'Y' o 'X', potrete ordinare loro di seguirvi o di rimanere sul posto. Quest'ultima opzione risulta molto utile quando i vostri scagnozzi sono feriti, visto che questi tenderanno a guarire da soli col passare del tempo. Nel gioco saranno presenti bar e banchi dei pegni: i primi sono i posti migliori dove reclutare mercenari, i secondi i luoghi ideali dove comprare armi, munizioni e potenziamenti. Chiudo qui dicendo che se la gente vi vede andare in giro con l'arma spianata, qualunque essa sia, vi considererà come un nemico e vi attaccherà per paura che siate voi a farlo per primi: consiglio quindi di rinfoderare spranghe, pistole e fucili a pompa per estrarli solo quando questo è veramente necessario.

Il demo di Kingpin è contenuto all'interno dell'archivio autoscompattante **kingpin_demo.exe** nella cartella \KINGPIN (vol. 62) e i requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 200 con 32MB di RAM e scheda accelerata compatibile OpenGL: io di mio vi segnalo che nel demo gli effetti sonori sono tutti ad alta qualità e che quindi potreste notare rallentamenti e swap dell'hard disk qualora abbiate meno di 64MB di RAM. Il gioco finale, comunque, dovrebbe ovviare a questo problema.

di Microsoft (dalla versione 3.0 in poi) esiste una potente opzione di preview del documento corrente che visualizza la pagina come dentro un browser, senza dover uscire dall'editor.

• Happy99Cleaner

Cartella Win95\Happy99Cleaner

Avvertenza per l'uso: ho testato il programma su tre computer differenti, tutti "appositamente" infettati per l'occasione e, per motivi non chiari né a me né all'autore del programma, su due ha funzionato, su uno invece no; questo è dovuto probabilmente alle diverse versioni delle winsock32.dll e del sistema operativo stesso. Se siete infettati e non dovesse funzionare, seguite allora le istruzioni che ho inserito qui di seguito, e in pochi minuti sarete comunque puliti.
Un nuovo tipo di virus che sta dando parecchio filo da torcere in questi mesi agli utenti di Internet è Happy99, che si diffonde per posta elettronica. Sebbene innocuo, la sua presenza è comunque sgradita. Vediamo di conoscerlo un po' più a fondo: si tratta di un'infezione che non colpisce alcun file del vostro sistema, ma che si riproduce all'infinito sotto forma di attachment o allegato alle e-mail che mandate a chiunque. Il virus si presenta a voi come un file allegato a una mail spedita da qualcuno che ne è infetto (tipicamente qualcuno che si conosce), chiamato **HAPPY99.EXE**.
Ovviamente la persona infetta non sa di mandare questo allegato. Il virus è particolarmente subdolo fin dal nome, simile ai mille programmini stupidi che ci si scambia tra amici, dai nomi coloriti come clinton.exe, niente più che semplici animazioni d'intrattenimento. Una volta eseguito questo file vedrete una piccola finestra con tanti fuochi colorati, che fa pensare proprio a un'applicazione inutile, divertente e poco altro. In realtà, mentre i giochi pirotecnici vi distraggono, il virus si installa nel sistema, modifica le librerie della connessione, e si prepara alla diffusione. A questo punto, ogni volta che spedite una mail a qualcuno, il destinatario si troverà nella mailbox il vostro messaggio originale e una seconda e-mail, vuota, contenente il solo attach. La rimozione di tale agente patogeno è estremamente semplice e può essere eseguito anche a mano.
Stesso discorso per quanto riguarda il virus Melissa. Anche in questo caso la procedura è simile: ricevete un'e-mail da una persona che conoscete, il cui subject è "Important Message From {user name}", (Messaggio importante da...) e il testo del messaggio dice "Here is that document you asked for... don't show anyone else ;-)" (Ecco l'importante documento che mi hai chiesto... Non mostrarlo a nessun altro ;-)).
Il messaggio contiene come allegato un documento contenente una macro per Word. Se aprite tale documento con Word97, Word 2000 o Outlook, e le macro sono attivate, allora sarete infettati. Il virus non distrugge dati o rovina il sistema, ma semplicemente si replica localmente a tutti i documenti che aprite con Word, come tutti i virus da macro. Se però usate Outlook (non Outlook Express, che rimane immune), allora il contagio si estende alla rete: tutti i nomi del vostro address book (fino a un massimo di 50) riceveranno una mail con allegato un documento contenente il virus in questione. Outlook è il mezzo con cui si propaga il virus. Particolarmente pericoloso non è, solo che intasa rapidamente i computer, soprattutto quelli delle società che devono mandare molti messaggi al giorno. Se per ogni messaggio ne vengono spediti altri 50, ci vuol poco a mandare in tilt i server. Appena possibile troverete un aggiornamento per AVP o NAV 5.0, o un programma analogo a Happy99Cleaner. Purtroppo non è disponibile oggi perché la notizia è di ieri, giorno prima della chiusura del CD.

• ICQPlus 1.02

Cartella Win95\ICQPlus 1.02

La mania delle skin non risparmia più nessuno, neppure il sobrio e discreto ICQ, re dell'istant messaging. ICQPlus è un programma piccolo piccolo che permette di dare un tocco di colore e di spensieratezza alla diffusissima utility della Mirabilis, oltre che di creare le vostre skin personalizzate. Una volta installato troverete, nel menu principale di ICQ (che si richiama premendo il bottone "ICQ" in basso a sinistra) la voce "Plus", contraddistinta da una piccola icona a foggia di croce gialla. Selezionandola aprirete la schermata principale (nonché l'unica) del programma, dalla quale potrete selezionare le skin che preferite. Alla voce "Skin" leggete il nome della "maschera" corrente, e accanto a esso cinque bottoni.

Se qualcuno

ti chiede una

mano,

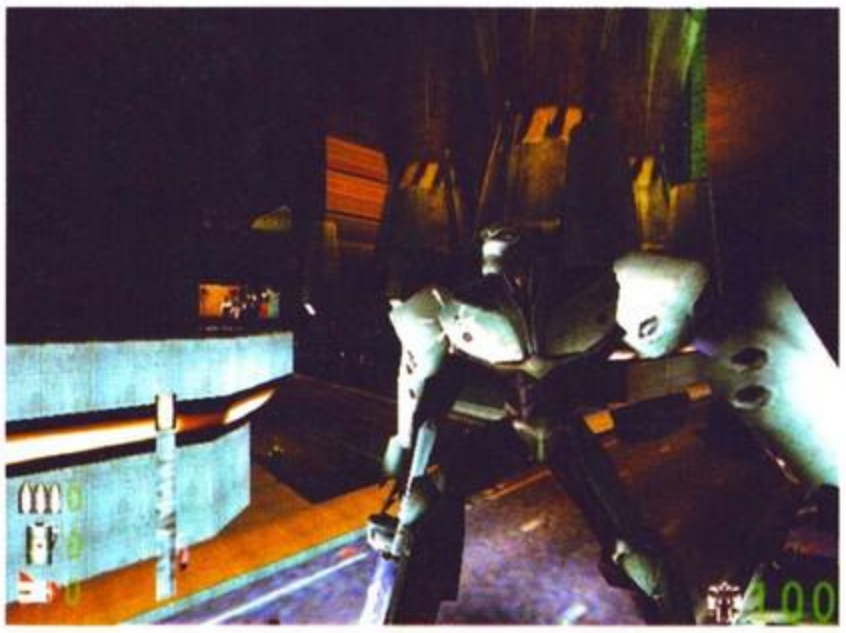
pensaci

bene...

SILVER DISK

SLAVE ZERO

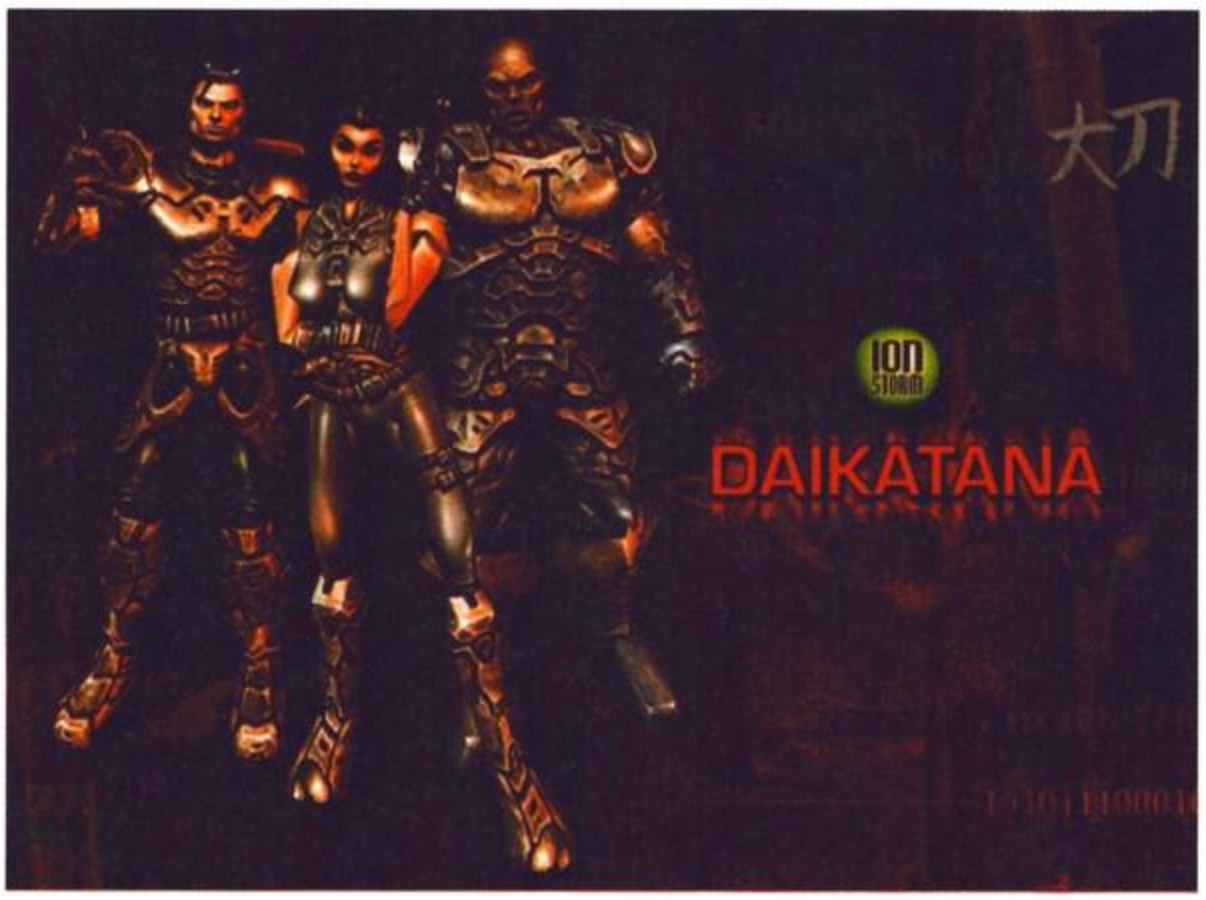
Ispirato probabilmente da Blade Runner e Akira, Slave Zero è un interessantissimo shoot'em-up in terza persona dove vi troverete a muovere un bio-mech da 20 metri che può sparare, correre, saltare e arrampicarsi sui grattacieli come fosse King Kong. Quel che è bello è che è possibile interagire con la città attorno a voi, cosicché potrete distruggere i palazzi e le macchine che passano tra i vostri piedi sull'autostrada, nonché lanciare gli autobus contro i vostri nemici qualora rimaneste a corto di munizioni. Il demo che troverete all'interno della cartella \SLAVE ZERO del vol. 63 (comando: **autorun.exe**) mostra solo una piccola parte del gioco finale e inoltre non è ottimizzato, per cui se non avete almeno un PII 266MHz potreste ottenere delle prestazioni alquanto frustranti. Il sistema di controllo è simile a quello di Heretic 2 e ammetto di essermi divertito non poco nel provarlo. Buon divertimento!



GOODIES

Ma che cosa conterrà questa bella cartella di Goodies del vol. 62? Hmmm, vediamo...

Innanzitutto abbiamo Fiend Run lite (cartella \GOODIES\FIEND RUN LITE), un filmato per Quake 1 veramente esilarante: si tratta di uno di quei video realizzati con lo stesso motore del gioco e appartenenti al filone del "Quake done Quick", ovvero delle corse spericolate contro il tempo nel tentativo di battere tutti i record di velocità nella soluzione delle mappe. La peculiarità di questo particolare FRL la potete forse immaginare dal titolo... ma se non l'avete ancora capito, non vi voglio rovinare la sorpresa! Unzippate il file in una sottodirectory (ad es. \frl) della vostra dir. d'installazione di Quake e lanciate il gioco con i soliti parametri, aggiungendovi però "-game frl".
Il file **hlsciecw.zip**, contenuto all'interno della cartella \GOODIES\HALF-LIFE SCIENTIST MEETS THE CRACKWHORE, contiene un divertentissimo file .wav che ipotizza un... ehm, "colloquio" tra uno scienziato di Half-Life e la Crackwhore, il personaggio aggiuntivo di Quake 2 versione 3.20. Non so se la conoscete... nel caso capirete che questo file audio è un po' "vietato ai minori". In ogni caso, esilarante davvero.
È sempre bello quando giochi di successo mantengono la propria vitalità grazie al lavoro degli stessi sviluppatori o del pubblico: è quello che accade questo mese nei Goodies, dove vi offriamo 'Half Life Further Data' (che include tra l'altro nuove mappe, skin e logo per il multiplayer) e una raccolta di file per 'Rainbow Six' con nuove armi, skin, mappe e modifiche opzionali al gameplay. Li trovate rispettivamente in \GOODIES\HALF-LIFE FURTHERDATA e in \GOODIES\SPECIALE RAINBOW SIX. Ho quasi finito: vi ricordo solo che oltre a tutte le cose che ho descritto fin qui, nella nostra mirabolante cartella dei Goodies questo mese trovate dei font, il filmato di Duke Nukem 3D (quello vecchio, col motore di Quake 2, ma ancora richiestissimo da tanti di voi – cartella \GOODIES\DUKE NUKEM FOREVER VIDEO), due nuovi filmati di Quake 3 Arena (cartella \GOODIES\QUAKE 3 ARENA), un divertente programmino che dà le allucinazioni di nome **optical.zip** (\GOODIES\OPTICAL) e dei wallpaper (fondali) di Daikatana e SoulBringer (\GOODIES\WALLPAPER).



• Real Player G2

Cartella Win95\Real Player G2

Dopo la versione beta in inglese, presentata qualche mese fa in questa stessa sezione shareware, eccoci alla versione definitiva ed in ITALIANO del riproduttore Real Player G2, prodotto di punta per quanto riguarda la visualizzazione di filmati multimediali. Innanzitutto una premessa: il sistema Real Audio si basa sulla tecnologia di data streaming, ovvero di flusso dei dati; questo vuol dire che il computer processa i file man mano che questi vengono scaricati dalla rete, senza dover attendere che siano disponibili localmente sull'hard disk. Un video, una canzone, un filmato, un servizio televisivo vengono salvati come clip: il singolo filmato viene spezzettato in piccoli file che vengono scaricati uno di seguito all'altro, e questo fa sì che essi possano cominciare a essere visti appena la prima parte del filmato è disponibile e, mentre noi vediamo le prime sequenze, il lettore continua a scaricare il resto del filmato (le altre porzioni del clip). I formati che RealPlayer gestisce sono i file Real Audio, Real Movie, Real Text e la maggior parte dei formati multimediali con caratteristica streaming (come SMIL). L'applicazione è progettata per funzionare principalmente in rete, ma non disdegna di leggere anche dei file che sono localmente presenti sul vostro computer.

• vanBasco's MIDI Player

Cartella Win95\vanBasco MIDI Player Win9x

Su segnalazione di un premuroso lettore eccovi uno dei migliori riproduttori di file MIDI, in versione sia per Windows95 che per 98/NT. Per i primi il file da installare è contenuto nella cartella Win95, e si chiama "**vmidi_95.exe**", per chi possiede Windows98 e Windows NT il file si chiama "vmidi_nt.exe" e si trova nella cartella Win98. Una volta installato e avviato il programma vi troverete di fronte a 4 finestre: una che mostra una tastiera e le note che vengono eseguite (a eccezione di quelle della batteria), un display che visualizza l'eventuale testo della canzone (karaoke display), una schermata che mostra i singoli strumenti con tanto di note, velocità e pitch, e la schermata di controllo dei file midi, simile a quella di WinAMP e tanti altri riproduttori musicali. I formati supportati sono i MIDI standard, i Microsoft RMID (.rmi) e i file Karaoke (.kar). Questa utility offre anche (ma quale programma ormai non lo fa?) la possibilità di creare e utilizzare skin personalizzate per variarne l'aspetto esteriore.

• WinConfig 3.0

Cartella Win95\WinConfig 3.0

Ecco un bel programma per la configurazione dettagliata del vostro sistema, giunto alla versione 3.0. Una volta installato troverete nel Menu Avvio un nuovo gruppo di comandi chiamato WinConfig: al suo interno trovate il link a "Launch Tray Icon", un programma che si posiziona nel Systray di Windows (di default viene caricato a ogni avvio del PC) e che contiene il kernel dell'applicazione, in modo da velocizzare il caricamento dei suoi singoli moduli; c'è poi la sottocartella "Modules", contenente gli otto insiemi di parametri di sistema sui quali è possibile intervenire. Le opzioni del programma sono richiamabili cliccando col tasto destro dell'icona nel Systray e selezionando la voce "Options", e si limitano alla possibilità di abilitare o disabilitare il caricamento del Launch Tray dell'applicativo all'avvio del sistema.

• WinFax PRO 9.0

Cartella Win95\WinFax PRO 9.0

Che bello! Un programma per mandare e ricevere fax? No. Questo è IL programma per mandare e ricevere fax. Come sempre la Symantec offre prodotti sopra la media, e con questo WinFax PRO fornisce un'utility per la spedizione di fax che soddisferà qualsiasi esigenza. WinFax trasformerà il vostro computer in una vera e propria "fax machine", da cui spedire ogni documento a qualsiasi numero di fax del mondo (anche usando Internet Fax); oltre a ciò troverete anche un gran numero di wizard per la composizione guidata dei vostri documenti e la creazione di pagine di apertura dei vostri documenti. La stretta integrazione col sistema operativo fornisce la maniera più veloce e immediata di utilizzare WinFax: una volta scritto un documento con qualsiasi applicativo per Windows potete faxarlo direttamente senza chiudere il programma andando alla voce "Stampa" e selezionando, come periferica, la nuova voce WinFax. Una volta cliccato su OK partirà il wizard di WinFax che vi guiderà passo passo nella spedizione del documento.

END

...potresti avere

sgradite sorprese

DRAGSTER

energia libera

GRUPPO LIFE & CO. - BOLOGNA

I concessionari Italjet sono sulle

Agip

Italjet sceglie

europ assistance

italjet moto

Italjet- tel. 051 6223311

www.italjet.com

expt.dpt@italjet.dsnet.it

Il casco è vita! italjet EURO 1

Per conoscere il punto vendita più vicino Numero Verde 800-266266

TELEFONA E VINCI!

Nestlé CON Lion

UNO SCOOTER Lion DRAGSTER A SETTIMANA!

40 anni di passione. italjet moto

Virgin INTERactive

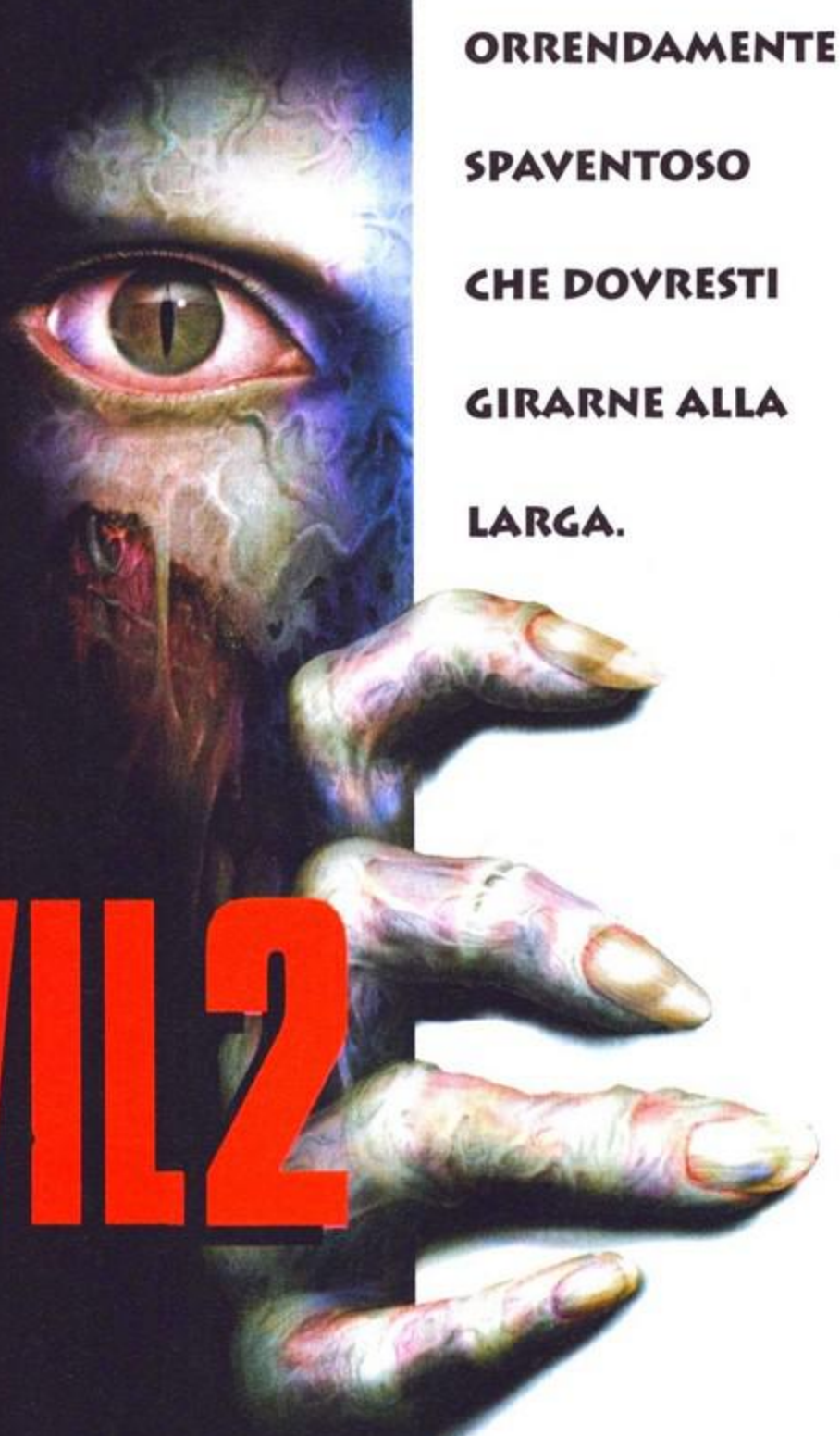
CAPCOM®

15

PC CD-ROM

Scatola, Manuale e Text on screen in Italiano
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 166 MHz,
Lettore CD-ROM 4X, 24 Mb RAM, Scheda grafica 2 Mb DirectX 6
compatibile, Scheda sonora DirectX 6 compatibile,
1 Mb libero su HD per i dati del gioco più 100 Mb per swap file.

DELPI



RESIDENT EVIL 2

E' COSI'

ORRENDAMENTE

SPAVENTOSO

CHE DOVRESTI

GIRARNE ALLA

LARGA.

Il terrore è tornato!

E' COSI'

INCREDIBILMENTE

APPASSIONANTE

CHE NON POTRAI

FARNE A MENO.

...lo trovi dai migliori rivenditori.
Cerca l'elenco sul sito Internet
www.leaderspa.it
...se hai FEGATO!

LEADER
Qualità Interattiva

.... ora su PC

NEWS

MICROSOFT ACQUISTA LA ACCESS...

La Microsoft ha in programma la sua maggiore acquisizione nel settore dei giochi: acquistare la Access, la software house delle serie di golf Links e del primo Microsoft Golf. La collaborazione fra le due compagnie era già in atto diversi anni fa, dal 1992 al 1996, quando la Access sviluppava appunto giochi di golf per MS-DOS sotto etichetta Microsoft; con il passaggio a Windows 95 la collaborazione si è conclusa. La compagnia, che ha sede a Salt Lake City nello Utah, conta un personale di circa 150 individui. La maggiore acquisizione precedente di Microsoft nell'ambito games era stata quella della Bruce Artwick Organization, lo sviluppatore della serie Flight Simulator: nel 1995 Microsoft la rilevò, e con essa i suoi circa 30 dipendenti.

...E INFOGRAMES ACQUISTA LA ACCOLADE

E la Infogrames non si ferma: dopo aver acquistato Gremlin e Beam, stavolta rileva la Accolade, per una cifra che si aggira attorno ai 60 milioni di dollari. Bruno Bonnel, presidente della software house francese, ha annunciato l'affare sottolineando la precisa volontà di vendere da parte dei precedenti proprietari di Accolade. Infogrames si accaparra ora una delle franchigie più note nel settore dei giochi di guida, quella di "Test Drive", ma soprattutto sbarca negli Stati Uniti con una concreta struttura distributiva, cosa che potrebbe dare il largo a numerosi accordi di distribuzione in quel paese per compagnie Europee minori. Che succederà ora? Bonnel ha dichiarato che per le acquisizioni recenti sono stati spesi circa 110 milioni di dollari, ma ne rimangono circa altri 10 da investire: attendiamo la prossima mossa.

LA HASBRO SI INNAMORA DEI CLASSICI

Battle Zone, Frogger, Virus, Centipede... sono soltanto alcuni dei grandi classici già riproposti in versione "3D" nei tempi recenti. Sulla qualità del risultato finale abbiamo avuto modo di pronunciarci, sull'effettiva necessità di scomodare questi titoli per riproporli con i crismi moderni invece preferiamo soprassedere. Fatto sta che la Hasbro (attivissima sul fronte del retro-gaming riesumato) ha stretto un accordo con la Namco per ottenere i diritti su 11 classici tra cui Pole Position, Pac-Man, Galaxian, Galaga. La Hasbro ha già in produzione delle riedizioni di Pong, Missile Command e Tetris, e aveva già rilevato l'intero line-up Atari. Insomma la compagnia americana, un tempo famosa per i suoi giochi da tavolo, intende fare la voce grossa in questo "nuovo" settore ludico e ha tutte le carte in regola per riuscirci. La prima uscita dovrebbe essere riservata a Pac Man, in tempo per il suo ventesimo compleanno che cadrà nell'autunno del 2000.

DREAMCAST IN EUROPA, I DATI UFFICIALI

La Sega ha annunciato i dati ufficiali relativi al lancio europeo di DreamCast: non avverrà, come inizialmente si riteneva, contemporaneamente a quello americano (previsto per il 9/9/99), ma bensì il 23/9/99. Anche il prezzo sarà differente: mentre negli USA la console costerà solo 199 dollari (circa 330mila lire), l'unico prezzo europeo finora dichiarato è ben superiore: 199.99 sterline, ovvero circa 560mila lire. Il DreamCast includerà un modem per il gioco on-line, e disporrà di un line-up di dieci titoli al lancio, tra cui Sonic Adventure, Virtua Fighter 3TB e altri titoli Sega o direttamente licenziati da Sega; l'unico gioco "indipendente" sarà Metropolis Street Racer dei Bizarre Creations (responsabili dei primi due F1 di Psygnosis). Entro Natale, poi, altri 20 titoli dovrebbero fare la loro comparsa, e fra di essi dovremmo poter trovare gli attesi Sega Rally 2 e House of the Dead 2. Secondo la Sega sarebbero inoltre ben 100 gli sviluppatori europei attualmente al lavoro su piattaforme DreamCast.

POSTE PIU' VELOCI CON PAC-MAN?

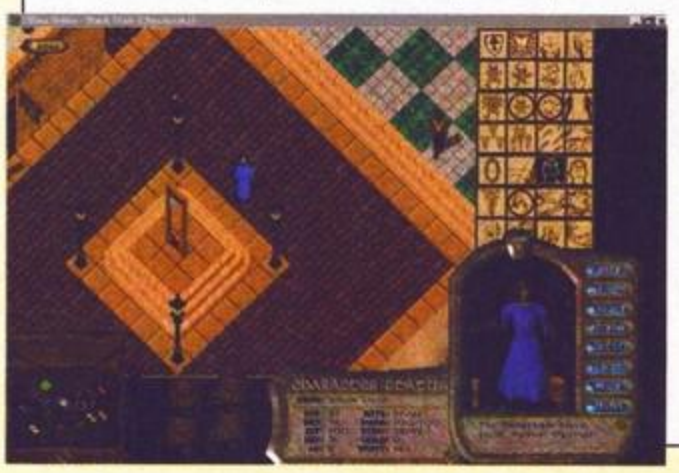
Gli Stati Uniti, patria del divertimento. Il Servizio Postale americano ha indetto un referendum su Internet per selezionare una serie di soggetti da porre su una nuova serie di francobolli, dedicata alla commemorazione degli anni '80. Indovinate qual è stato il soggetto più richiesto? Esatto, i videogiochi. Gli Americani potranno quindi affrancare le loro lettere con i classici del videogaming, grazie ai 268mila voti ottenuti dal soggetto; il Muro di Berlino è giunto secondo con circa 265mila preferenze, e tra le altre "icone" selezionate ci sono il Compact Disc, E.T. L'Extraterrestre, "Cats", lo Space Shuttle, le bambole Cabbage Patch e i monumentali San Francisco 49ers, scelti per la categoria sportiva in virtù dello strapotere esercitato nella NFL durante gli anni '80 (grazie a Joe Montana e Jerry Rice). Collezionisti, state in guardia.

LA GT TAGLIA ANCORA?

Naviga in acque poco tranquille la GT Interactive, dopo aver annunciato stime in negativo per circa 55 milioni di dollari in previsione del quarto trimestre d'esercizio fiscale: sarebbero circa 650 i posti di lavoro a rischio negli

CRONACHE DI BRITANNIA(diario di Ultima Online, capitolo XIV)

Sono le tre di notte e, quando mi accingo a posare la testa sull'agognato cuscino, mi rendo conto che domani è giorno di consegna e devo ancora scrivere le Cronache. Non sarebbe grave, se domani (cioè oggi) non dovessi alzarmi alle otto... Ma tant'è, per fortuna il capitolo mensile è una cosa che faccio volentieri e quindi più che uno sforzo sarà un piacere!
Le Cronache su CD, questo mese, subiscono una parziale riorganizzazione, che completeremo il mese prossimo, volta a semplificare la lettura. Ora, ogni sezione ha una sua pagina iniziale che vi permetterà di individuare subito i contenuti per voi più interessanti e di raggiungerli.
Invasato ha lavorato sull'aspetto grafico, McOrion sull'impaginazione e, insieme con Rex, ha preparato ben cinque traduzioni da Stratics. C'è anche una nuova gilda, la Confraternita dei Draghi d'Onore. Più di tutto mi stupisce il fatto che nessuno, il mese scorso, si sia accorto del pesce d'aprile nelle news: ma davvero non vi spaventa l'ipotesi che la Origin resetti il vostro server?
Con questo dubbio a lacerare la notte, registro la nascita dei Bastards & Devils, un gruppo di quattro sciamannati tra cui Lord Ash e Applesauce. A proposito Apple, glielo diciamo o no chi sei veramente? Ma come "tanto lo sanno tutti"...
I due, per ben cominciare, hanno deciso di uccidere una donna e di attaccare cinque personaggi a cavallo armati di arco. Il bello è che, come nei migliori film comici, quando Applesauce è ridotto male, si recalla a casa, mentre Ash resta lì, a balbettare qualche frasetta tipo "eheh, sai com'è, mi è caduta la mazza sui tuoi denti..." E poi, intanto che attraversa Britannia alla velocità della luce per mettersi in salvo, tramite ICQ arriva puntuale il messaggio di Applesauce: "vieni via, tanto ormai mi sono recallato...".
Non mancano le persone che vedono la vita da un punto di vista più tranquillo. Destino di Britain, un fabbro, mi ha inviato una sobria considerazione sull'utilità del suo mestiere: c'è solo una cosa più bella che squartare un troll, ed è squartarlo con una spada fatta da te.
Sir Justi, ancora nel fiore degli anni, invece di lavorare preferisce gozzovigliare alle feste (ho notato che, quando si mangia, Justi non manca mai: vi ricordate la rimpatriata di McOrion su Helios?). Stavolta è un matrimonio, quindi una cosa tranquilla, ma non ho dubbi che il nostro kender si metterà in luce con gesti quali "senti sposa, cosa succede se ti metto la mano qui? Come che cavolo fai? Noo metti via la GM long sword children slayer, volevo solo dirti che non è perché se no forse... Pork ort... Cioè, prok orp... Cioè, Corp prot..." E via dicendo.
Ultimamente non sono mancati gli eventi di costume. Con protagonisti, ovviamente, americani. Visto che tutti noi abbiamo una vita da vivere, ogni tanto c'è chi decide di lasciare il gioco. Ebbene, per non sprecare il paziente lavoro di potenziamento del proprio personaggio, alcuni hanno deciso di vendere gli account. La Origin stessa ci ha informato che il texano Dave Turner ha venduto il suo per la bella cifra di 521 dollari (900.000 lire o giù di lì)! E c'è anche chi, a metà tra il serio e il faceto, ne spende 1.750 (circa 3 milioni di lire) per installare un sacco di copie di UO nella sua azienda: i dipendenti conoscono il gioco e lo apprezzano e, secondo il direttore, usandolo gratuitamente lavoreranno più volentieri.
Ci sarebbe da parlare anche dei server non ufficiali, che piano piano stanno diventando una sorta di rete parallela. Oltre a Mediterraneo e Moon, prossimamente sembra che avremo anche NGI. A proposito di Moon, l'ANVI ha accettato le proteste sulla presenza di una tariffa e ha deciso di renderlo gratuito.
Chiudiamo con Macchia Nera che, oltre a curare la mailing list italiana di UO, nel tempo libero si trasforma nell'Oliviero Toscani di Britannia, mandandoci un sacco di immagini interessanti. Questa volta, già che siamo in guerra (mio Dio, che infamia!), ci fa vedere cosa fanno a Nujelm quando beccano un malfattore.



Ametraal di Trinsic (aka Alessandro La Spada)

KURT È TORNATO

Uno dei titoli più divertenti di un paio di stagioni fa, secondo il mio modesto parere, fu MDK della Shiny Entertainment, che, seppure con le sue pecche e le sue lacune (soprattutto per quel che riguarda l'intelligenza dei nemici e la cosiddetta modalità sniper, a mio avviso poco sfruttata), risultò essere uno dei più avvincenti e originali giochi di quell'anno, infarcito com'era di azione ininterrotta, piccoli enigmi e tocchi di umorismo davvero impagabili: chi di voi non si ricorda la Bomba Più Interessante del Mondo? Sebbene ancora oggi non si sappia di preciso che cosa voglia dire l'acronimo che da il nome al gioco (qualcuno sostiene Murder Death Kill, ma è un'ipotesi come tante, peraltro presa di peso da film come Demolition Man), il seguito è ormai in piena fase di sviluppo. Sfuggito all'abbraccio di David Perry e della sua Shiny, il titolo è finito negli uffici della Bioware, dove paiono intenzionati a cambiare davvero poco, almeno a livello di gameplay, di ciò che ha contraddistinto il primo episodio. E questo è un bene, sotto certi punti di vista... Per dirne una, non è stata presa in considerazione neppure per un attimo la modalità multiplayer. Indosseremo quindi i lisi e scuri panni di Kurt Hectic e useremo il suo buffo paracadute per prodigarci in salti e tuffi dall'alto degni di Superman; ma questa volta, a farci compagnia nella lotta contro la razza aliena decisa ad invadere la Terra, ci saranno lo psichicamente instabile Prof. Fluke Hawkins e Max, il leggendario cane robot a sei zampe adoratore dei sigari cubani e degli Uzi. Anche loro dunque saranno protagonisti di alcune sezioni di gioco. Nei livelli di Kurt dovremo principalmente sfruttare le doti di cecchino del guerriero silenzioso; il professore sarà protagonista invece di scontri diretti e potrà creare oggetti ed effetti con cui contrastare l'attacco dei nemici; Max, dal canto suo, sarà l'apoteosi della demolizione (col fido sigaro perennemente in bocca). Ci saranno nove vastissimi livelli surreali pieni di cattivoni, di piattaforme e di armi, il tutto condito da un'abbondante dose di umorismo, esattamente come due anni fa. Tra le demenziali armi a disposizione dei nostri eroi ritroveremo le familiari ancorché irrinunciabili Piccola Bomba Atomica e la Bomba Più Interessante del Mondo, ma anche un allettante e promettente Buco Nero Portatile. Poche novità dunque, e quasi tutte concentrate sul nuovo motore grafico del gioco, l'Omen Engine della Bioware: grafica scalabile in grado di adattarsi ai computer meno potenti, presenza di superfici curve e personaggi animati in maniera superba, fisica realistica e intelligenza artificiale guidata da script.
I programmatori stanno lavorando in parallelo sulle versioni per Sega Dreamcast e per PC: la prima dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno, con la seconda a seguire poche settimane dopo. Speriamo solo che in MDK 2 non si siano dimenticati di inserire le sequenze in hoverboard con musica stile James Bond...

MDKlaudio

UN PACCO PER GORDON FREEMAN

"Ho paura. Molta paura. L'idea di andare a compiere una missione laggiù mi fa letteralmente tremare le ginocchia. Sono stato addestrato per situazioni come queste, me ne rendo conto e me lo ripeto continuamente, ma non è la stessa cosa dei campi militari. Credetemi, non è per niente la stessa cosa. Lì ti addestrano a schivare i proiettili, a vincere la paura, ad affrontare il nemico a viso aperto... Ma il nemico è pur sempre un essere umano e questa, per quanto possa sembrare paradossale, è una cosa che ti aiuta... A Black Mesa non è così. Le cose funzionano un po' diversamente, da quelle parti. Ho partecipato al salvataggio di Gordon Freeman: era sul mio stesso elicottero, quando siamo andati a recuperarlo. Credo di non aver mai visto occhi umani così lontani. Sapete, i soldati che sono stati in azione possiedono quello che noi chiamiamo lo sguardo al chilometro, costantemente fisso un chilometro più in avanti, pronto a scorgere qualche nemico in agguato pronto a farti la pelle. Bene, quel tale aveva lo sguardo a DIECI chilometri, non uno. E dopo il recupero è stato portato alla base operativa della Sierra, dove ci ha raccontato quello che ha passato. Le conseguenze impreviste dell'esperimento, l'attacco dei marine e il loro abbandono della base, le oscene cavità di Xen, la follia di Gonarch... Tutti noi avevamo la pelle d'oca, al termine del suo racconto. Freeman è stato poi curato, ha passato qualche giorno di riabilitazione nel nostro ospedale, ha parlato con misteriosi funzionari di chissà quali organizzazioni, finché un giorno è arrivata la comunicazione: pare che le cose a Black Mesa non siano del tutto chiarite, stando al racconto di Freeman. Vogliono tornare laggiù a vedere quello che sta succedendo: e indovinate un po' chi ci vogliono mandare? Il sottoscritto, un soldato scelto mandato al macello, ad affrontare chissà quali mostri, colpevole solo di avere uno stato di servizio impeccabile! I primi briefing riferiscono di una nuova progenie aliena stanziata nelle rovine di Black Mesa: poco confortante davvero... Sono stato rassicurato sul fatto che riceverò il massimo appoggio militare e tattico: questo vuol dire armi nuove di pacca, alcune anche di origine aliena, e non quei bidoni che ha usato Freeman. La missione sarà ancora sotto la supervisione della Sierra, ma sviluppata dalla Gearbox Studios". Avete capito, dunque: è tempo di imbracciare di nuovo il fucile, questa volta nei panni di un soldato dei marine, nel pacco per Half-Life

chiamato Opposing Force (o anche "Op For"); oltre ad un nuovo episodio in single player, pieno zeppo di armi e nemici inediti, ci saranno anche parecchi livelli studiati apposta per il deathmatch. Appuntamento per quest'autunno: vedete di essere puntuali!

Claudio

MANIACI DI MARTE, FATEVI SOTTO!

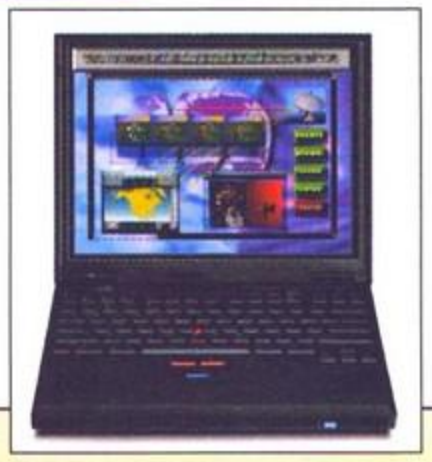
Ambientato sul pianeta rosso, Mars Maniacs della Demigods si propone come un semplice arcade di corse futuristiche, senza alcuna

modalità di combattimento: questa scelta non può che essere apprezzata in un genere dove il ricorrere ai missili e alle bombe sopperisce spesso a una mancanza di gameplay avvincente, e serve a colmare vistose lacune nel modello di guida. Trovate il demo di questo bel giochino anche nel Silver Disk di questo mese, e in questo modo potrete farvi un'idea di quello che vi aspetta.
Tralasciando la storia, assolutamente ininfluente in un titolo del genere, passiamo a descrivere brevemente il gioco. Avete presente le macchine del 1957? Quei barconi americani dalle forme arrotondate pieni di pinne, cromature e gadget inutili come il volante? Ecco, prendetene una decina, smontate i motori originali, i classici aspirati da 5 e passa litri, sostituiteli con delle moderne turbine a reazione e sbatteteli su Marte a correre come dei forsennati su sei arzigogolati circuiti; avete fatto? Bene: questo è Mars Maniacs. Se riuscirete a piazzarvi sul gradino più alto del podio in tutte le piste disponibili (non sembra essere prevista una modalità campionato) avrete terminato il gioco. Punto. In effetti, quello che sembra mancare in questo titolo sono proprio le opzioni: ci sono solo la corsa semplice, il Time Trial e una modalità multiplayer. In più, nel gioco ci sono solo due sole visuali disponibili (almeno nel demo), da dietro la vettura e dal paraurti anteriore: null'altro. Il modello di guida è assolutamente scarno e proprio per questo davvero divertente: ci sono le quattro frecce per muoversi e il tasto "CTRL" che attiva il turbo (a tempo): cosa chiedere di più dalla vita? Le corse si svolgono in maniera differente dal solito: non un numero prefissato di giri da compiere e al termine dei quali arrivare primi, ma una vera e propria gara di resistenza: se riuscite ad arrivare almeno secondi al termine della prima tranche di giri messi a disposizione, riceverete un credito che vi fornisce altri tre giri, e così di seguito fino a quando non rimanete solo voi in pista. Graficamente non è affatto male: riflessi (invero un po' pacchiani) sulle vetture, superfici riflettenti, effetti di luce dinamici e, in generale, una fluidità di tutto rispetto anche su macchine poco potenti. Le richieste minime sono infatti un P166 con 32 mega e una scheda 3D, configurazione che dovrebbe essere alla portata di tutti. Fateci un giro: potrebbe anche piacervi: se invece rimanete dubbiosi circa le effettive qualità di questo titolo (come il sottoscritto), attendete trepidanti la recensione.

Claudio

NUOVA GAMMA THINKPAD

Sempra da IBM è in arrivo la nuova gamma dello straordinario ThinkPad "i Series", una linea di computer portatili studiata, anche in termini di prezzo, per il mercato consumer. Con un prezzo a partire da 3.191.000 Lire, la nuova linea "i Series" rappresenta l'impegno di IBM ad assicurare alla clientela consumer le più avanzate tecnologie portatili in maniera molto economica. Il modello ThinkPad "i Series" integra perfettamente la gamma di home computer Aptiva e la linea di prodotti



Options di IBM. Il design sottile consente di integrare hard disk, CD-ROM, floppy e modem in una sola unità, con un conseguente risparmio di spazio. Inoltre, l'esclusivo sistema audio con altoparlanti Altec Lansing "Soundguide" (posizionati lateralmente) assicura uno dei più compatti design audio nel settore notebook. L'i Series può anche essere trasformata in un vero e proprio lettore CD audio grazie alla funzione "instant audio" che garantisce sei ore di riproduzione ad altissima qualità.

Duspa

Stati Uniti. Causa principale dei problemi è senza dubbio la mancata pubblicazione di una serie di titoli chiave come Driver (PC e PSX), Duke Nukem Zero Hour (N64) e Total Annihilation: Kingdoms (PC). In più, il quartier generale americano della compagnia è stato spostato da New York a Los Angeles (ma chi glielo ha fatto fare), processo che ha aggiunto una spesa ulteriore di circa 25 milioni di dollari.

WINDOWS 2000, NON E' TROPPO PRESTO

I maggiori produttori di PC sono già impegnati al massimo nel processo di migrazione a Windows 2000, mentre Microsoft mette in moto le sue forze per lanciare il nuovo update. Toshiba, Dell, Hewlett-Packard, e Gateway sono alcune tra le aziende che hanno annunciato un programma di supporto al prodotto, mentre la terza beta è da poco disponibile; ricordiamo che Windows 2000 è il successore di NT 4.0 e pertanto è rivolto principalmente alle aziende che necessitino di un server di rete con relativi client. Non tutti i produttori OEM, tuttavia, renderanno disponibile il software pre-installato sulle loro macchine: molti, almeno all'inizio, preferiranno ancora NT, includendo però i necessari driver e collegamenti web per l'upgrade volontario dei singoli utenti. Le richieste minime di sistema sono piuttosto alte: un processore a 300MHz, 64MB di RAM e il supporto nativo per la nuova valuta europea.

CAMBIANO I VERTICI DI COMPAQ

Terremoto nelle alte sfere del primo produttore mondiale di computer: Eckhard Pfeiffer ha perso la posizione di CEO della compagnia, e con lui è stato dimesso anche Earl Mason dalla carica di CFO. Le decisioni sembrano da ascriversi alla volontà del chairman di Compaq, Benjamin Rosen, che in una dichiarazione alla Reuters si è espresso sottolineando come l'azienda debba muoversi in fretta per resistere alla concorrenza agguerrita, e come i ritmi fossero divenuti blandi sotto la guida di Pfeiffer. Come è consuetudine negli Stati Uniti, in cui le leggi sui licenziamenti sonno rigorose, Pfeiffer ha presentato formali dimissioni, subito dopo l'annuncio secondo cui il prossimo trimestre d'esercizio fiscale di Compaq sarebbe stato in negativo; sebbene l'ex CEO lamentasse un mercato stagnate, Rosen ha invece ribattuto che buona parte delle cause erano legate a una poco oculata gestione societaria; di qui il crollo. Insomma, dopo anni floridi, Compaq mostra un primo segno di debolezza: alcuni investitori hanno addirittura fatto causa alla compagnia perché questa non ha prontamente informato della sua situazione stagnate, sottolineando come il mercato generale sia sì lento, ma non quanto la richiesta di PC marchiati Compaq; in altre parole, la concorrenza soffre di meno. Alcuni osservatori asseriscono che la più grave mancanza di Compaq sia stata la lentezza nel capire di dover passare al mercato "Direct", ovvero la vendita diretta al pubblico (magari tramite Internet), un modello di mercato che ha permesso a compagnie come Dell e Apple di diventare stabilmente proficue.

SONY, IBM, E L'MP3 ALTERNATIVO

Sony e IBM stanno lavorando a un nuovo formato per la musica in rete: si tratterebbe di uno standard digitale universale e a prova di pirateria, rivolto a sfruttare l'enorme potenziale di diffusione della rete senza i rischi della contraffazione. Il nuovo formato dovrebbe consentire agli utenti di riprodurre musica codificata con algoritmi IBM, utilizzando tecnologia Sony e senza possibilità di duplicazioni abusive.

LA MARINA VOLA CON FLIGHT SIMULATOR

I videogiochi hanno speso invaso le sfere militari in passato: dalle voci che davano BattleZone della Atari spesso usato per l'addestramento alla guida dei carri armati nel 1980, fino alle versioni speciali di Doom per allenare la fanteria. Notizie mai confermate, che attengono più alla sfera della fantascienza videoludica che alla realtà. La notizia è invece, stavolta, ufficiale: la marina militare degli Stati Uniti ha intenzione di usare il Microsoft Flight Simulator per addestrare i propri piloti. Lo spunto nasce dall'esperienza di un pilota, Herb Lacy, che ha modificato il programma affinché simulasse un T-34C Turbo Mentor; dopo 50 ore di volo virtuale è salito sul vero velivolo, ottenendo risultati eccellenti. L'aspetto cruciale della questione è il costo: un simulatore così attrezzato (sostanzialmente un PC con comandi modificati e un cockpit) costa circa 6.000 dollari, mentre i simulatori convenzionali, costruiti e progettati all'uopo, superano il milione di dollari. I primi modelli entreranno in servizio alla base militare di Corpus Christi, Texas.

L'ALTER-EGO VIRTUALE DA 3000 DOLLARI

Ultima Online, uno dei più apprezzati giochi multiplayer per Internet (tranne da noi, per questioni tecniche) sta generando alcuni episodi che rientrano di diritto nel filone "Follie di Fine Millennio". Presso la nota casa d'aste on-line eBay, alcuni personaggi del gioco sono stati ceduti per cifre vicine ai 3000 dollari. Ultima Online, che si sviluppa come una sorta di universo virtuale, consente di allenare, migliorare e arricchire i propri personaggi, ma questo processo richiede diverso tempo; disporre quindi di un

NEXT

NEWS

avatar preconfezionato e già "vincente" rende le cose molto più semplici. In un assurdo rovesciamento dei termini base della realtà, almeno per quanto concerne il concetto di gioco, si utilizzano sostanzialmente mezzi reali (denaro) per acquistare proprietà virtuali (un personaggio di un videogame). Potrebbero addirittura nascere nuove categorie lavorative, improvvisati agenti immobiliari del mondo cibernetico che vendono a caro prezzo lussuose proprietà che, se messe su carta, non corrisponderebbero ad altro che a migliaia di linee di codice binario. E il divertimento del gioco, in tutto questo, dove va a finire?

MELISSA, ARRESTATO L'AUTORE

Probabilmente avrete temuto anche voi di venire infettati dal virus Melissa, che ha impazzato per la rete a partire dallo scorso 26 marzo. Il creatore del temibile virus è comunque stato assicurato alla giustizia: si tratterebbe di David L. Smith, 30 anni, residente a Aberdeen Township, nel New Jersey. E' stato individuato e rintracciato grazie ai log del suo provider, America OnLine, e in seguito mettendo sotto controllo il suo telefono. Rischia ora fino a 40 anni di carcere e una multa di quasi mezzo milione di dollari, sempre che tutti i capi d'accusa gli vengano riconosciuti. Per il momento è stato rilasciato dietro il pagamento di una cauzione di 100.000 dollari. Il virus era stato introdotto in un newsgroup di categoria "alt.sex" a febbraio, utilizzando un account di AOL in modo illecito. Arrivava nella casella e-mail degli infettati come proveniente da una persona nota, poiché utilizzava a piacimento la rubrica di Outlook (l'unico client che ne soffriva l'azione).

E3: IN ARRIVO 1.900 NUOVI TITOLI

Avrà un bel daffare la nostra nutrita spedizione americana nel rovistare tra gli stand del prossimo E3: saranno ben 1.900, infatti, i titoli che verranno presentati nel corso della fiera. Il tutto su una superficie netta di circa 180.000 metri quadri, presso il Los Angelese Convention Center: attraversandolo tutto, un visitatore potrebbe scoprire un nuovo titolo all'incirca ogni sette passi. La fiera si aprirà il 13 maggio con un discorso di apertura da parte di Don Tapscott, che sarà seguito dalla presentazione ufficiale di Doug Lowenstein, presidente della IDSA, l'ente che ha "inventato" l'E3.

STEVE JOBS NON SBAGLIA PIU'

Steve Jobs vince ancora: sono eccellenti i risultati di Apple Computer nel secondo trimestre dell'anno fiscale 1999, conclusosi il 27 marzo scorso. L'azienda ha infatti realizzato un utile netto di 135 milioni di dollari nel trimestre (0,84 dollari per azione), rispetto all'utile netto di 55 milioni di dollari (0,38 dollari per azione) registrato nel corrispondente periodo del 1998. Il fatturato nel trimestre è stato di 1,53 miliardi di dollari, grazie un aumento del 9% rispetto all'anno precedente , ed il margine lordo raggiunto è stato del 26,3%, con un aumento del 24,8% rispetto all'anno precedente. Le vendite a livello internazionale hanno costituito il 50% del fatturato totale del trimestre. Sui risultati del trimestre appena concluso ha influito la somma di 42 milioni di dollari costituita da elementi non ricorrenti, quali un utile post imposte di 50 milioni di dollari derivante dalla vendita di 2 milioni di azioni della ARM Holdings, e un costo netto di ristrutturazione di 8 milioni di dollari dovuto a miglioramenti nella flessibilità e nell'efficienza delle operazioni di produzione. Escludendo questi elementi non ricorrenti, l'utile netto dell'azienda nel trimestre sarebbe stato pari a 93 milioni di dollari (0,60 dollari per azione). Le forti vendite di iMac e Power Macintosh G3 hanno portato la crescita globale delle unità vendute a un aumento del 27% rispetto all'anno precedente, superiore alle previsioni di IDC che vedevano una crescita del 14% del mercato a livello worldwide.
"Apple ha realizzato una crescita superiore alla media del mercato e ha chiuso il suo sesto trimestre consecutivo di profitti", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple Computer.
"La richiesta di iMac da parte del mercato è andata oltre le nostre più ottimistiche previsioni, portando fino al 12,5% la quota di Apple nelle vendite al dettaglio e per corrispondenza negli Stati Uniti nel corso del trimestre, come riporta ZD Storeboard. Apple continua a guidare il mercato anche nella gestione degli asset, raggiungendo la fine del trimestre con una media di giacenza di magazzino di un giorno, inferiore per il terzo trimestre consecutivo ai tempi di Dell."
"La forte richiesta di iMac e dei nuovi Power Macintosh G3, e i continui miglioramenti nella gestione degli asset hanno portato a un flusso di cassa positivo derivante dalle operazioni di 269 milioni di dollari", ha dichiarato Fred Anderson, CFO di Apple. "Apple può contare ora su liquidità e investimenti a breve termine pari a 2,9 miliardi di dollari." Apple ha inoltre annunciato il riscatto anticipato in data 1 giugno 1999 di tutte le sue obbligazioni al 6% con scadenza 1 giugno 2001.

IL CELERON PIU' VELOCE

Intel ha reso disponibile un nuovo Celeron da 433 MHz, il più veloce processore di Intel per PC economici. "I computer dotati del nuovo processore Intel Celeron assicurano prestazioni al massimo livello e la possibilità di

ULTIME SULL'MP3

Non contento di aver rivoluzionato (nel bene e nel male) la musica su computer e su Internet, con la diffusione dei lettori portatili lo standard mp3 sembra destinato a portare una ventata di aria fresca anche nel mondo casalingo: il Rio di Diamond e lo Yepp di Samsung ne sono un piccolo esempio. Il grosso problema di questo tipo di supporti, oltre al costo iniziale non indifferente, è la limitata capacità di memorizzazione delle schede (di solito 32 o 64 mega). L'avvento di apparecchi come l'Empeg (di cui ho parlato il mese scorso e che usa un normale hard disk come supporto di memorizzazione) spinge verso una direzione ben precisa: l'aumento a dismisura dello spazio disponibile per le canzoni, unito ad un deciso abbattimento dei costi. Ma la soluzione definitiva è una sola, e tutti noi sappiamo qual è: un lettore CD portatile in grado di leggere tutto quello che finisce con le lettere .mp3. Un piccolo aggeggio simile al Discman, nel quale inserire senza patema alcuno sia i tradizionali CD musicali che quelli pieni zeppi di canzoni in formato decisamente più compatto. La NaiAM, società americana che si occupa di periferiche di gioco (ha realizzato, tra le altre cose, un paio di joystick davvero avveniristici), sta per mettere sul mercato CD-MP, un lettore portatile di compact disc che risponde ai requisiti presentati prima.

Attacco per le cuffie, finale in oro per collegare lo strumento allo stereo, display a cristalli liquidi per la visualizzazione del brano in esecuzione (e il suo ID3 tag), supporto pieno per i normali CD musicali, i CD-R e i CD-RW; sarà in grado di riprodurre tutti i file mp3, mp2 e wav, oltre che le playlist. Andrà a pile, non conterrà nessun sintonizzatore AM/FM e sarà leggermente più grande dei normali lettori CD portatili (a causa della più ingombrante circuiteria).
La sostanziale differenza rispetto a tutti gli altri prodotti menzionati in questa voce è che CD-MP non fornisce alcuno strumento per realizzarsi da sé le proprie compilation, siano esse legali o meno. Questo, se da una parte obbliga l'utente a possedere un masterizzatore, dall'altra sembra soddisfare parzialmente i sempre più scontenti rappresentanti dell'industria discografica. E potrebbe anche aprire uno spiraglio ad un nuovo mercato, in cui finalmente l'mp3 viene riconosciuto come standard de facto. Pensate un po' che bello: su un normale CD si potrebbero mettere tutte le "solite" 14-15 canzoni di un album, le versioni live dei pezzi migliori, il backstage dei concerti, i videoclip dei singoli, interviste, ed avere ancora spazio libero! Ok, come non detto, continuo a sognare...

Claudio (ben imboccato da Gabriele Preti)

TORNANO I MIG DELLA EMPIRE

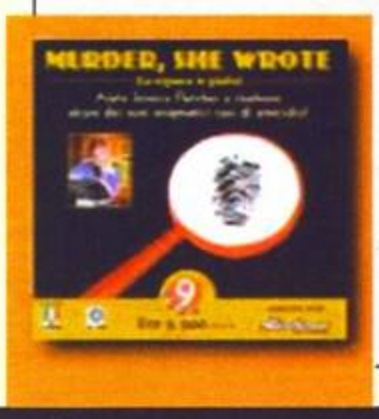
Patiti e fanatici delle simulazioni di volo, gioite: la Empire Interactive ha appena annunciato la sua nuovissima produzione ambientata nei cieli della Corea degli anni '50, sviluppata dalla Rowan Software. Il gioco si chiamerà MiG Alley, e costituirà di fatto il seguito di Flying Corps e Flying Corps Gold: esso getterà di peso il giocatore nelle carlinghe di cinque diversi aerei, a propulsione tradizionale e a reazione, nel mezzo dei cieli coreani del 1951. L'idea del gioco è quella di ricreare scontri aerei su larga scala (i cosidetti "dogfight") con un numero spropositato di velivoli impegnati. Gli sviluppatori promettono che il loro motore grafico nuovo di pacca sarà in grado di gestire più di duecento aerei nel cielo allo stesso istante. Non so se sia vero, certo è che l'ipotesi è allettante... In aggiunta a questa premessa di pesante traffico aereo, il team medita di includere altre feature come le trasmissioni radio tra i piloti e i vari centri operativi, un registratore di volo e un meccanismo di assistenza per l'individuazione dei bersagli, chiamato Forward Air Controller. Ma quello che risulta essere la cosa più interessante di tutte è, come ho detto prima, il motore grafico: ci saranno scenari e ambientazioni tridimensionali animate, tutte ricostruite fedelmente basandosi sulle fotografie aeree e dei satelliti spia di allora (finalmente i soldi dei contribuenti servono a qualcosa). Ogni modello di aeroplano è stato dettagliato al massimo per assomigliare a quelli originali dell'epoca; oltre a ciò verrà data al giocatore la possibilità di personalizzare le lamiere del suo velivolo tramite un semplice tool di disegno. Sarà presente nel gioco l'opzione di replay, di modo da rivedere con calma e assaporare le carismatiche e virtuose esibizioni aeree compiute nel mezzo della battaglia. È forse un po' presto per dire se la Rowan riuscirà nel non facile compito di applicare lo stesso grado di dettaglio a tutti e duecento gli aerei presenti sul monitor, ma certo le prime foto (che potete vedere anche voi in questo box) fanno ben sperare. E che dire del gameplay? A sentire la Empire, i fanatici delle simulazioni non saranno delusi: MiG Alley presenterà la modalità campagna dinamica, in modo che il giocatore possa scegliere il tipo di combattimento a lui più congeniale, dai semplici scontri aerei alle dettagliate e prolungate battaglie, senza per questo perdere continuità rispetto alla storia del gioco. Durante le singole missioni i piloti dovranno vedersela con nemici aerei e a terra, guidati dalle consuete superlative routine di Stupidità Artificiale. Ci saranno anche molte missioni brevi e campagne lampo per permettere ai

pivelli di familiarizzare col gioco. Multiplayer? Sì: fino a otto giocatori contemporaneamente su qualsiasi rete potranno sfidarsi fino allo stremo. Certo che se il motore regge davvero i duecento aerei che promette, il numero di giocatori in rete è davvero esiguo... Attendiamo l'estate per valutare di persona il risultato.
KeiserBaron Claudio

Claudio Mollica

NOVITÀ TARGATE MICROFORUM

Da un'intraprendente Microforum sono in arrivo quattro nuovi prodotti multimediali dedicati non solo agli amanti del gioco ma anche a chiunque abbia il desiderio di apprendere nuove nozioni mediante il mezzo informatico e passare qualche mezz'ora in assoluto relax. Si tratta di FURORE SUI MARI, un gioco strategico in 3D incentrato su battaglie navali e commercio marittimo, L'ACQUARIO, uno screen-saver rilassante che vi immergerà in uno splendido acquario personalizzabile, OVER 3000 SOUNDS, una raccolta di brani musicali ed effetti sonori e MURDER, SHE WROTE, un gioco dai toni gialli, ispirato alla serie televisiva della scrittrice Jessica Flatcher, meglio nota come la Signora in Giallo. Due parole le spendiamo volentieri sui due giochi, partendo proprio da quest'ultimo. In 'Mureder, She Wrote', la signora Flatcher racconta quattro avventure inedite, lasciando all'intraprendenza del giocatore il compito di risolvere i misteri. La struttura di gioco è molto semplice e in linea di massima si tratta di risolvere facili puzzle e piccoli enigmi. Ottimo anche per fare pratica di inglese. Furore sui Mari è ambientato nel XVII secolo, epoca in cui le flotte europee navigavano sulle rotte indicate da Cristoforo Colombo. Al comando di una serie di navi, dovrete raggiungere i porti commerciali e scambiare mercanzie, oltre a difendervi dagli assalti dei pirati e di altri signori del mare. Tutti questi titoli saranno commercializzati al competitivo prezzo di lire 9.900.



Duspa

IL PC CHE SI INDOSSA

In anteprima italiana al recente Futurshow 1999, IBM ha presentato il prototipo di un personal computer indossabile, sviluppato dal laboratorio Yamato di IBM Japan che probabilmente potrebbe rivoluzionare il concetto di PC portatile.
Con le dimensioni di un walkman, cuffia stand alone e una piccolissima unità di controllo manovrabile con una mano, il wearable PC può essere indossato come un capo di abbigliamento, pur prevedendo tutte le funzioni di un normale computer notebook. Il peso dell'unità centrale è di soli 299 grammi e contiene un processore a 233 MHz, il Microdrive IBM (unità disco rigido da un pollice) e una batteria. Il peso complessivo, considerando anche cuffia e cavi di connessione è inferiore al mezzo chilo. Il sistema operativo utilizzato è Windows 98. Il computer indossabile è dotato di un microdisplay di circa 3cm, posto davanti all'occhio destro.
Il wearable PC consente di controllare la posta elettronica o vistare siti Web mentre si è in movimento e apre nuovi orizzonti nelle applicazioni di controllo e manutenzioni di aeromobili o vetture, operazioni che attualmente richiedono l'apertura e la consultazioni di manuali e guide e l'uso contemporaneo di mani e occhi.

Duspa

L'ANARCHIA È ON-LINE!!

Dopo Ultima Online, Everquest e Meridian59, è giunto il momento di parlare anche di Anarchy Online, l'ambizioso RPG sviluppato esclusivamente per il gioco in rete dalla Funcom. Sebbene non originalissimo, il titolo sembra davvero intrigante, ragion per cui passò subito a parlarvene. L'ambientazione non è quella fantasy: tutto si svolge fra trentamila anni sul pianeta Rubi-Ka, situato al limitare della galassia; sebbene non a portata di mano, esso è l'unico il cui sottosuolo pulluli di Notum, componente essenziale per lo sviluppo e il mantenimento della nanotecnologia, processo produttivo alla base delle nuove e potenti macchine che aiutano l'uomo nella vita di tutti i giorni. La consueta Compagnia, chiamata Omni-Tek, ha terraformato parte del pianeta rendendo alcune aree abitabili per l'uomo, e in esse ha costruito delle giganti città in cui vivono scienziati e operai delle fabbriche; la struttura di queste metropoli è simile, per certi versi, alle città stato che contraddistinsero l'antica Grecia. Non tutti condividono gli ideali della Compagnia e nelle zone non completamente colonizzate vivono gruppi di ribelli organizzati in maniera indipendente, con delle piccole miniere che permettono loro di sviluppare la propria tecnologia e mantenersi così autonomi. All'inizio del gioco dovrete scegliere tra quattro classi di personaggi, corrispondenti alle nuove evoluzioni della razza umana: c'è l'Homo Solitus, un diretto discendente di quello Sapiens ma con migliori riflessi e abilità più sviluppate, l'Homo Atrox, maggiormente versato per il lavoro fisico che non quello mentale, e l'Homo Opifex, colui che per natura è portato per il commercio e la diplomazia, nonché dotato di grande carisma e agilità. Chiude il quadro l'Homo Nano, che lungi dall'essere basso di statura è invece uno scienziato specializzato nella programmazione e nel mantenimento delle macchine nanotecnologiche. La nanotecnologia in Anarchy è di fatto paragonabile alla magia dei tradizionali RPG. All'inizio del gioco vi verrà chiesto se far parte della Compagnia ed avere accesso a tecnologie più evolute a costi inferiori, vivendo in un regime più severo, o essere un ribelle, nel qual caso le regole le fate voi ma la sopravvivenza si fa più dura. Ogni personaggio, poi, avrà sei statistiche principali e una quarantina di abilità differenti. Analogamente a UO, ogni abilità andrà sviluppata e tenuta in allenamento, anche con l'aiuto di un tutore esterno. La struttura di gioco è un misto di avventura e combattimento unita a quest di vario genere, alcune delle quali competitive. Sarà possibile uccidere altri giocatori, ma la pena per questo (se venite catturati) è la galera a vita. Collegarsi e stare dietro le sbarre non è certo il massimo.... Ogni gilda si ritroverà all'interno di strutture apposite in cui discutere le strategie, accogliere i neofiti, e far loro apprendere i meccanismi del gioco. La grafica sarà tridimensionale con tutto quello che volete voi, mentre il gioco è atteso per l'inizio del nuovo millennio. Tenetevi sintonizzati per aggiornamenti.

Claudio

MANCA SOLO L'ODORE DI GOMME BRUCIATE

Dite quello che vi pare, ma al sottoscritto le periferiche dotate di Force Feedback hanno sempre fatto un certo effetto. La prima volta che ebbi la possibilità di provarne una risale ai tempi del cabinato da bar di Out Run (lo ricordate? Quel giochillo di corse dove si guidava una Ferrari con una bionda stratosferica che poggiava le sue beltà sul sedile passeggero?). Da un po' di mesi, la corsa al Force Feedback sembra aver colto anche le periferiche più adatte a chi consuma giochi di guida come fossero noccioline. Come al solito, una buona nicchia di mercato sembra essersela aggiudicata la Microsoft ma di certo le altre case concorrenti (Logitech per prima) non sono state con le mani in mano. Da marzo, nella moltitudine di prodotti, il mercato italiano vede anche la disponibilità del primo volante InterAct Force Feedback per PC, denominato, dalla stessa InterAct "V4". Il volante è totalmente compatibile con la tecnologia Force Feedback Microsoft DirectInput TM DirectX 5 TM API . Il V4 è dotato di un "D" pad, più 8 pulsanti, tutti dislocati in modo conveniente sul volante. Questa feature, abbinata alla totale ri-programmabilità dei tasti, permette di controllare ogni aspetto del gioco con la massima semplicità. La memoria interna del V4 permette di salvare i settaggi personalizzati anche a computer spento o quando il controller è scollegato (il che significa niente smoccolamenti con quei maledettissimi software di configurazione, che non ne vogliono mai sapere di funzionare a dovere). Il V4 ha poi sia una regolazione a due posizioni dell'altezza del piantone che una regolazione continua dell'angolo del volante, regolazione che permettono a noi giocatori incalliti di poter avere sempre la migliore presa indipendentemente dalla configurazione morfologica (tipo gambe corte e cicce come quelle del Gaburri!) e dalla dislocazione del volante. Il V4 può essere usato sopra ad un tavolo, agganciato al bordo di un piano e sotto alle cosce del pilota (siete pregati di non fare battute sconce, per cortesia!) ancora una volta adattandosi ad ogni situazione pratica. Un sistema di autocentraggio, la possibilità di regolare la sensibilità del volante per un'azione da esperti piloti o da principianti, un'unità pedali analogica separata e un cambio a volante come nelle auto di F1, fanno del V4 un'unità di tutto rispetto, ancor più se si considera il prezzo, che si aggira sulle 290.000 Lire. "Credo" - dice Mauro Avanzi, Marketing Director della InterAct Italia - "che InterAct abbia fatto un eccellente lavoro e che per questo il V4 superi i concorrenti sotto molti punti di vista". Naturalmente, noi di TGM non ce la sentiamo di essere così categorici, ma di certo il prezzo è invitante non poco, e le caratteristiche tecniche sembrano fare di questo volante un agguerrito concorrente all'egemonia Microsoft. Aspettatevi presto un bel box nella sezione Hardware. Saluto.

Kikko

sfruttare le applicazioni Internet ad un costo che si aggira intorno ai 1.000 dollari," ha affermato Paul Otellini, executive vice president e general manager di Intel Architecture Business Group. "La rampa di produzione di questi processori è stata la più veloce nella storia di Intel. Continueremo a procedere in questa direzione per aumentare sia i volumi che le prestazioni di questa famiglia di processori per dare agli utenti il massimo valore aggiunto nel più breve tempo possibile." Il processore Intel Celeron a 433 MHz è il più recente nell'ampia gamma di prodotti per PC economici quali processori, chipset, schede madri e altri ritrovati tecnologici che Intel intende introdurre nel mercato nel corso del 1999.
La famiglia Celeron si compone quindi ora di CPU dalle velocità di 433, 400, 366 e 333 MHz (tutti con 128 KB di cache integrata di Livello 2 all'interno del processore).

MICROSOFT SI RISTRUTTURA

Tempi di cambiamenti ai vertici Microsoft: Bill Gates e soci hanno illustrato i cambiamenti che interesseranno la struttura organizzativa della società con la creazione di divisioni distinte focalizzate sulle esigenze delle principali tipologie di clienti. I responsabili delle divisioni si muoveranno in parallelo, pur mantenendosi autonomi nell'implementazione delle proprie attività di prodotto e delle strategie marketing rivolte ai rispettivi clienti. Questo rappresenta un cambiamento sostanziale rispetto all'usuale suddivisione per tipologia di prodotto e tecnologia utilizzata dalla società fin dalla sua costituzione.
Microsoft ha annunciato oggi una profonda riorganizzazione interna per meglio soddisfare le esigenze dei clienti nel prossimo decennio. "Questa nuova struttura è una parte fondamentale del processo di riorganizzazione attuato da Microsoft", ha affermato Steve Ballmer. "I programmi di software avranno nelle nostre vite un ruolo decisamente più ampio di quanto non si possa immaginare. Quando abbiamo riflettuto sulle nostre capacità di affrontare opportunità future, è divenuto evidente che eravamo organizzati per soddisfare le esigenze attuali ma non quelle del prossimo decennio. Abbiamo capito che avevamo bisogno di rinnovare Microsoft ponendo l'attenzione su tre punti chiave. Primo, aggiornare e rinnovare la nostra filosofia. Secondo, avvicinarci alle esigenze e alle richieste dei nostri clienti. Terzo, creare dei gruppi di lavoro focalizzati sul cliente capaci di operare con maggiore autonomia ed anche in parallelo", ha aggiunto Ballmer.
"La nostra filosofia originaria di "un computer su ogni scrivania e in ogni casa" è ancora estremamente rilevante", ha detto Gates.
"Guardando al futuro la nostra filosofia è ancora più ampia. Vogliamo immaginare un mondo in cui le persone abbiano la possibilità di utilizzare qualsiasi apparecchio informatico per realizzare ciò che desiderano in ogni tempo e in ogni luogo. I PC continueranno ad avere un ruolo centrale nel futuro ma saranno affiancati da una vasta gamma di dispositivi digitali che daranno accesso alle potenzialità di Internet. Vogliamo dare alle persone le potenzialità, la connettività e la capacità di scegliere come utilizzare la tecnologia nelle proprie vite", ha aggiunto Gates. Obiettivi del riallineamento: maggiore attenzione sui clienti e messa in atto delle nuove priorità Ballmer e Gates hanno sottolineato che il rinnovamento della filosofia di Microsoft e la creazione di una struttura focalizzata sui bisogni dei clienti permetteranno alla società di realizzare le proprie priorità:
Rendere Windows 2000 più affidabile ed accessibile, continuare a creare soluzioni capaci di semplificare le attività di gestione e di ridurre il costo totale di possesso per questa importante piattaforma IT; Migliorare i flussi informativi diretti al "knowledge worker", compreso il "mobile worker", offrendo soluzioni di management "end-to-end";
Costruire un'architettura che consenta ai programmatori di semplificare lo sviluppo delle applicazioni Web di seconda generazione;
Offrire la migliore esperienza on-line possibile ad aziende e consumatori con una piattaforma integrata di prodotti e servizi per Internet;
Sviluppare una nuova generazione di PC semplici, stabili e facili da utilizzare, tanto da soddisfare le esigenze di tutti i componenti della famiglia;
Assicurare potenza e connettività ai nuovi dispositivi complementari al PC;
I responsabili delle principali divisioni business avranno l'incarico di implementare le politiche di prodotto e di marketing per i rispettivi clienti, rendendo maggiormente definite e lineari le priorità, la definizione degli obiettivi e le responsabilità per ciascuna divisione. Mentre ciascuna divisione gestirà con autonomia le proprie funzioni interne, i componenti dei vari gruppi condivideranno le proprie competenze con l'intera società laddove necessario. Per esempio, il Consumer and Commerce Group collaborerà con la Divisione Consumer di Windows nella realizzazione dei programmi di marketing. Alcuni processi e infrastrutture verranno condivisi dalle diverse linee in modo da assicurare maggiore efficacia nelle politiche di marketing, di gestione e in quelle relative alla tecnologia.

BENVENUTI A GEYSERVILLE

Intel ha presentato una nuova tecnologia per i processori dei computer portatili destinata a chiudere il "gap" prestazionale tra i notebook e le loro controparti desktop,

NEWS

che per tradizione sono sempre stati più potenti. Il suo nome in codice è "Geyserville", e consente agli utenti di PC portatili di operare a frequenze più elevate quando il computer è collegato ad una presa elettrica a muro e di passare automaticamente a uno stato con frequenze e consumi di energia ridotti quando si utilizza la batteria prolungandone la durata. Robert Jecmen, Vice President, Intel Architecture Business Group, e General Manager, Mobile/Handheld Products Group, ha presentato la tecnologia Geyserville di Intel nel corso del suo intervento nella seconda giornata di Intel Developer Forum. Jecmen ha anche citato diversi altri progressi tecnologici importanti che entro la fine del 1999 consentiranno di ottenere velocità anche superiori ai 600 MHz per i PC portatili basati su processori Intel. Tra le novità è prevista l'introduzione del Pentium III per computer portatili e di processori per computer portatili prodotti con la evoluta tecnologia di processo a 0,18 micron, che offrirà prestazioni più elevate e consumo di energia ridotto. "Le prestazioni offerte dai Pentium III di prossima introduzione per computer portatili basati sulla tecnologia Geyserville, insieme alla potenza e ai vantaggi del processo di produzione a 0,18 micron, segneranno l'inizio di una nuova era per i PC portatili", ha affermato Jecmen. "La possibilità di raggiungere prestazioni sempre più elevate è uno dei principali fattori che alimenteranno la continua crescita del segmento di mercato dei PC portatili".
Jecmen ha inoltre sottolineato che i primi processori Intel prodotti con la tecnologia di processo a 0,18 micron saranno i Pentium II per computer portatili con frequenze fino a 433 MHz, previsti per la metà del 1999.
Con il passaggio ad una tecnologia di processo della nuova generazione, i transistor diventano sempre più piccoli e veloci e consumano meno energia, consentendo di ottenere processori con prestazioni più elevate e con un consumo di energia ridotto, ideali quindi per i PC portatili. Jecmen ha evidenziato che la tecnologia Geyserville di Intel offre due modalità prestazionali per gli utenti di computer portatili: la modalità Maximum Performance (prestazioni ottimizzate) e la modalità Battery Optimized (batteria ottimizzata). La modalità Maximum Performance trae vantaggio dalla potenza aggiuntiva fornita da una fonte di alimentazione in CA per offrire un nuovo livello di prestazioni per i PC portatili, mentre la modalità Battery Optimized fornisce prestazioni ottimali quando il computer opera a batteria.
La tecnologia Geyserville di Intel consente di ottenere questa doppia modalità cambiando automaticamente la tensione e la frequenza del processore quando l'utente passa dal funzionamento a corrente elettrica alla batteria e viceversa. Riducendo la tensione e la frequenza, il consumo di energia risulta di gran lunga inferiore, con un impatto relativamente trascurabile sulla velocità del processore, il che consente di ottenere buone prestazioni senza compromettere la durata della batteria. La presentazione della tecnologia Intel Geyserville è stata eseguita con un PC portatile basato su Pentium II operante a 500 MHz in modalità Maximum Performance e a 400 MHz in modalità Battery Optimized. Quando verranno introdotti, i PC portatili basati su Pentium III con la tecnologia Geyserville, opereranno a velocità di 600 MHz o superiori in modalità Maximum Performance.
Jecmen ha inoltre descritto diverse tecnologie chiave degli elementi di base, grazie alle quali il settore è in grado di offrire mini-notebook e sistemi a basso costo per il segmento di mercato dei PC portatili economici.
L'impegno di Intel verso PC portatili con prezzi contenuti (inferiori a 1500 dollari) è iniziato nel 1999 con l'introduzione del primo Celeron per computer portatili e continuerà con il chipset 440MX altamente integrato che sarà disponibile nel primo semestre di quest'anno. Si tratta di un chipset a basso costo che integra in un unico componente sia la parte northbridge che southbridge del chipset 440BX preesistente. Il chipset 440MX e il relativo collegamento AC'97, utilizzati insieme alla specifica Intel Mobile Daughter Card, forniscono una soluzione audio/modem basata su software, a basso costo e a consumo ridotto di energia, che è ideale per i PC economici e mini-notebook, un segmento in cui il costo e il formato sono fattori fondamentali. "Il segmento di mercato dei PC portatili economici rappresenta un'ottima opportunità per il settore di estendere i vantaggi dei computer portatili a nuovi utenti", ha affermato Jecmen.

OFFICE 2000, CONCLUSO IL BETA TESTING

Il testing di Office 2000 è ufficialmente concluso, segno che la release ufficiale si avvicina. La data d'uscita prevista è il 10 giugno, ma la versione per licenze multiple potrebbe già essere disponibile mentre leggete queste righe. "Con questa nuova release, Office si trasforma in una risorsa tecnologica strategica, con cui gli utenti possono creare e condividere le informazioni per tutta l'organizzazione", sottolinea Bob Muglia, Senior Vice President di Microsoft Business Productivity Group. "Per essere in linea con questa funzione più ampia, Office 2000 include nuove capacità di implementazione e di gestione e risorse ulteriori per rispondere alle esigenze critiche delle grandi organizzazioni, come la riduzione del TCO ("Total Cost of Ownership") e l'integrazione diretta con le soluzioni di business". Le grandi organizzazioni sono state coinvolte nello sviluppo di Office 2000 fin dall'inizio, grazie all'istituzione di un Office Advisory Council (OAC). Questa collaborazione ha permesso di realizzare nuove tecnologie, tra cui il Custom Installation

CRICHTON SI METTE A GIOCARE

Qualcuno di voi ha mai sentito parlare di un certo Michael Crichton? È un tizio americano che ha scritto molti libri, diretto dei film e creato delle serie televisive piuttosto anonime: citerei tra i suoi romanzi più riusciti Sfera, Sol Levante, Congo e Jurassic Park. Per quel che riguarda il cinema, escludendo le trasposizioni cinematografiche di questi e altri libri (tra cui gli imminenti Air Frame e Mangiatori di Morte, diretti entrambi da John McTiernan e previsti entro il 2000), ha diretto alcuni lungometraggi quali Coma Profondo, Runaway e Andromeda; la televisione ha beneficiato invece della serie E.R. Medici In Prima Linea. Poteva forse un uomo come lui tenersi lontano troppo a lungo dal mondo dei videogiochi? Decisamente no, ed infatti pochi giorni fa (un mesetto scarso per voi che leggete) ha annunciato la fondazione della Timeline Studios, software house intenzionata a rivoluzionare l'intrattenimento interattivo nei prossimi anni. A parte le dichiarazioni di rito, quasi d'obbligo in queste circostanze, cosa ci possiamo davvero attendere? "Come videogiocatore dalla ventennale esperienza, ho notato che molti giochi 3D offrono ambienti immensi, mondi sempre più vari, mostri, alcuni enigmi ma una interazione limitata. La Timeline ha intenzione di cambiare questo standard, portando una intensa azione di gioco in un mondo complesso e altamente interattivo". Quello che rende meno illusorie le parole che avete appena letto (d'altronde sono le dichiarazioni di uno scrittore di fantascienza) è la notizia che la Timeline si avvarrà del motore grafico sviluppato dalla Virtus Corporation, una casa di sviluppo impegnata nella programmazioni di sistemi in tempo reale, che ha dato vita dopo diciotto mesi di lavoro a OpenSpace 3D, un engine in grado di gestire apparentemente senza troppo intoppi dozzine di personaggi, centinaia di oggetti e una totale interazione nel mondo che circonda il giocatore. Tra le persone coinvolte a vario titolo nel progetto ci sono Michael Bakes, co-fondatore della Timeline, supervisore degli effetti grafici di Jurassic Park e Ron Cobb, uno degli esperti di effetti digitali che ha lavorato a Guerre Stellari e Aliens. Per fortuna Crichton non è uno degli ultimi arrivati, e prima di incappare nell'errore di produrre giochi graficamente splendidi ma dal contenuto piuttosto scarno, ha pubblicato una lettera aperta sul suo sito in cui dice: "La ormai ampia disponibilità di tecnologie come l'accelerazione hardware e l'avvento (almeno in America, NdCT) della banda larga nelle comunicazioni fanno ritenere che assisteremo ad innovazioni incredibili per quanto riguarda il realismo e l'interazione. Le sfide del futuro non sono nella tecnologia, ma nel game design". I primi titoli della Timeline, che a questo punto attendiamo con ansia estrema, saranno giochi d'azione che verranno presentati in anteprima all'E3, e rilasciati nel corso dell'anno 2000.

T-Claudiex

IL LATO BUONO DELL'ESSERE CATTIVO

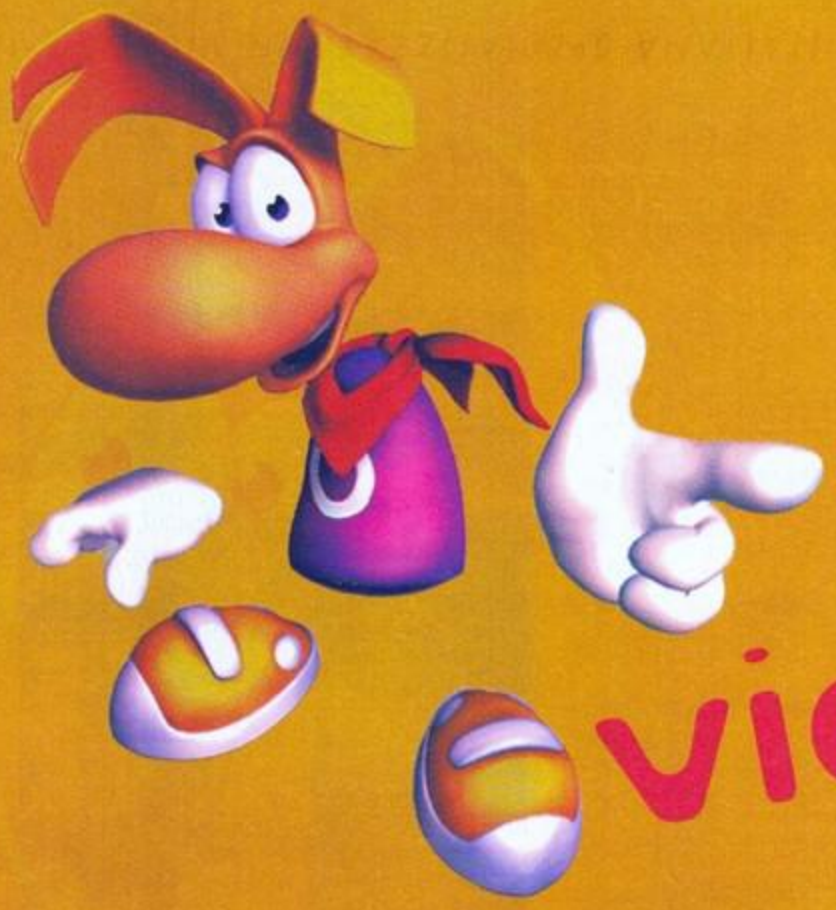
Le idee originali nel mondo del videogioco sono ormai rare come i numeri di TGM che si chiudono senza rocamboleschi articoli da scrivere all'ultimo minuto, e Dungeon Keeper della Bullfrog rientra senza dubbio nell'esiguo gruppo di titoli che, da qualche anno a questa parte, hanno saputo offrire qualcosa di veramente nuovo. Per una volta è stata data al giocatore la possibilità di mettersi dalla parte dei cattivi, quei crudeli demoni assetati di sangue che se ne stanno rintanati tutto il giorno nei loro oscuri e umidi dungeon, custodi di inestimabili tesori che aspettano solo di essere scoperti e accaparrati da qualche impavido eroe tutto muscoli. La Bullfrog ha dimostrato che ci si può divertire anche smettendo di fare i bravi ragazzi, ingegnandosi al contrario a rendere loro la vita difficile. Il gioco è relativamente semplice: nel ruolo del padrone di casa dovrete costruire i vostri dungeon, scavare miniere alla ricerca d'oro e trasformare la vostra oscura dimora in una attraente trappola per tutti quei guerrieri che vagano da un posto all'altro in cerca di fama e denaro. Con il vostro potere genererete mostri di ogni sorta che, una volta allenati e messi di buon umore, faranno la guardia ai vostri possedimenti eliminando i buoni di turno. In aggiunta a tutto questo, in DK2 dovrete anche trovare e impossessarvi di quattro gemme che aprono l'accesso ad un regno ancora più ricolmo di tesori e gemme, presumibilmente il teatro di un futuro Dungeon Keeper 3.
Da ormai diciotto mesi la casa della rana toro lavora alacremente al seguito del suo strategico, previsto (questa volta per davvero) per il mese di giugno, che offrirà innovazioni di non poco conto e aggiusterà tutti i piccoli difetti del primo titolo, uno per tutti il sistema di combattimento in prima persona. Il motore grafico (Direct3D) è stato completamente riscritto, e sarà totalmente poligonale, dai muri dei vostri sotterranei ai piccoli mostriciattoli che li popolano. I combattimenti sono stati migliorati, dato che ogni mostro occuperà ora una ben definita regione di spazio: questo significa che non sarà più possibile mettere in un corridoio cinquanta gnomi tutti stipati nello stesso punto, riducendo spesso le schermaglie con l'avversario (soprattutto in multiplayer) ad una semplice gara di velocità a chi impiegava meno tempo a generare nuovi mostri. Più logica e tattica, insomma, a beneficio della giocabilità. È stato migliorato l'incantesimo di "Possession", quello per cui è possibile entrare fisicamente nel corpo di uno qualsiasi dei vostri sudditi e muoversi nel dungeon con una visuale in soggettiva, ed eventualmente combattere e costruire. Nuove stanze speciali si affiancheranno a quelle già presenti nel primo gioco: oltre alla palestra, la biblioteca, il dormitorio ecc. troverete anche il casinò ed un arena di combattimento in cui i mostri si alleneranno prima della pugna. Tra gli incantesimi che esordiranno in DK2 troviamo il "Tremor", che al pari delle trombe di Gerico farà crollare i muri e sprofondare chiunque nelle crepe che si apriranno nel pavimento; "Turncoat" che, sebbene esoso in termini di mana, trasforma uno dei nemici (un buono) in un traditore, che comincerà a colpire alla schiena i suoi compagni; "Fear" spaventerà all'inverosimile i cosiddetti eroi, che cominceranno a correre urlanti per il livello in preda al terrore più cupo. Nella versione finale del gioco troveremo 70 livelli, una ventina di mappe multiplayer e l'immancabile editor di livelli. Per mantenere longevo il titolo (che già così non scherza) la Bullfrog rilascerà di quando in quando, sul suo sito Web, nuovi livelli, mostri ed incantesimi.

Claudio Horned e basta (e se lo dice lui che è cornuto...)

UN JOYSTICK PER NATASHA

La C.T.O. si appresta a presentare la nuova collezione di CD-ROM d'autore, ovvero la sua collana di titoli in versione economica, giunta quest'anno alla quinta edizione. Testimonial d'eccezione è la bella Natasha Stefanenko, ingegnere (non si sa in cosa) e personaggio di spicco della vita televisiva italiana. Appassionata di videogame, sarà lei la piacevole accompagnatrice in questo nostro viaggio alla riscoperta dei titoli di maggior successo della passata stagione, suddivisi in sette collane differenti: Play Adventure, Play Combat, Play Sport, Play Arcade, Play Simulation, Star Wars e LucasArts Classics, ovvero le pietre miliari dell'intrattenimento interattivo firmate Lucas. Per 49.900 Lire l'uno, i titoli in catalogo quest'anno abbiamo Fifa 98 Road to World Cup, NBA Live 98, NHL 98, Madden NFL 98, Andretti Racing, Need for Speed 3, Test Drive 4 e Motoracer. Ci sono poi i giochi Cryo: Atlantis, Versailles, Egypt, Ubik, Pax Corpus e Dreams to Reality; la Lucas (ri)propone Rebellion, Monkey Island 3 e Jedi Knight. Completano la lista Alone in the Dark 3, International Tennis, Prisoner of Ice, Comanche 3, Networks, Armored Fist II, Dungeon Keeper, Wing Commander Prophecy, Longbow 2, 688 Hunter Killer e F-15.

Claudio



Crea i nuovi videogiochi Ubi Soft.

Ubi Soft, casa produttrice di Rayman, Pod, F1 Racing Simulation, seleziona:

Oltre 1200 talenti nel mondo, creazioni ricche, innovative e avvincenti, una crescita ininterrotta su un mercato in forte espansione... Ubi Soft fa parte dei primi 20 editori al mondo di software interattivo.

Sviluppatori informatici - Rif. SVI - Laurea in ingegneria informatica o affini; ottima padronanza del linguaggio C. Sarai responsabile di creare i motori o gli editor dei giochi.

Game designers - Rif. GD - Formazione post-diploma. Conoscenza base di programmazione o grafica 3D, approfondita conoscenza dei videogiochi. Il game designer determina le linee-guida e l'interattività dei giochi .

Infodesigners - Rif. INF - Laurea di tipo scientifico/informatico. Conoscenza di programmazione e approfondita conoscenza dei videogiochi. L'infodesigner concepisce e programma il comportamento degli attori virtuali dei giochi.

Grafici/Animatori - Rif. GR/AN - Formazione artistica post-diploma. Ottima padronanza del disegno a mano libera, del trattamento dei colori, del volume e padronanza del movimento. Sarai responsabile di dar vita ai personaggi e agli oggetti dei giochi.

Sound designers - Rif. SD - Formazione scientifico-musicale post-diploma. Conoscenza delle tecniche e dei diversi formati audio, cultura musicale eclettica. I sound designers concepiscono l'universo sonoro dei giochi.

Capi progetto - Rif. CP - Laurea in Economia o discipline umanistiche ma con un'esperienza manageriale (massimo 2 anni). Sarai responsabile di organizzare e gestire la realizzazione dei giochi.

Sede di lavoro: **Milano**

Per tutte le posizioni è richiesta una buona conoscenza dell'inglese.
Spedisci il tuo curriculum vitae con **lettera di motivazione**, una fotografia e l'autorizzazione al trattamento dei dati personali (legge 675/96) a:

Ubi Studios S.r.l.
Viale Cassala, 22
20143 Milano.
Fax 02 83 312 306
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

http://www.ubisoft.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEWS

Wizard che semplifica le attività di installazione e di gestione. Inoltre, le risorse per l'implementazione si basano direttamente sul know how maturato collaborando con aziende come Lockheed Martin Electronics and Missiles, University of Texas, J.D. Edwards e Turner Broadcasting Xsales, che hanno contribuito a sviluppare i tool e le informazioni per l'implementazione, nonché i programmi di formazione per Office 2000.
La nuova versione di Microsoft Office 2000 offre cinque differenti opzioni, per fornire ad ogni tipologia di utenti la piattaforma che meglio risponde alle proprie esigenze. Office 2000 Premium è la versione più completa e include FrontPage 2000 per creare e gestire siti Web, PhotoDraw 2000 per la grafica aziendale, Word 2000, Excel 2000, Outlook 2000 per il messaging e la collaborazione, PowerPoint 2000 per le presentazioni aziendali, Access 2000, Publisher 2000, il browser Microsoft Internet Explorer 5.0 e i Microsoft Small Business Tools. I requisiti di sistema prevedono un processore Pentium 75 MHz o superiore (Pentium 166 MHz o superiore per PhotoDraw, sui sistemi operativi Windows 95 o successivi o su Windows NT Workstation 4.0 Service Pack) 16 MB di RAM per Windows 95 o Windows 98 più altri 4 MB per ogni applicazione eseguita simultaneamente (8 MB per Outlook). 32 MB di RAM per Windows NT Workstation 4.0 o successiva, più 4 MB per ogni applicazione (8 MB per Outlook) L'installazione tipica per Office 2000 Premium (installazioni personalizzate possono richiedere uno spazio su disco superiore o inferiore) richiede 252 MB per il Disco 1 (Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Access, FrontPage), 174 MB per il Disco 2 (Publisher, Small Business Tool), e 100 MB per il Disco 3 (Photo Draw).

BILL GATES TORNA SCRITTORE

Come tutti gli uomini ricchi e influenti, Bill Gates è oggetto di numerose antipatie, e quindi molti di voi saranno poco interessati al suo nuovo libro. Il suo precedente sforzo letterario, "La Strada che porta al Domani", era comunque interessante e ben scritto, quindi ritengo valga la pena dare un'occhiata anche a questo "Business @lla Velocità del Pensiero", un volume stavolta maggiormente rivolto alle aziende, per metterle in grado di facilitare il flusso di informazioni digitali per aumentare la rapidità decisionale e reagire in tempi rapidi. "Il trasferimento sempre più veloce dell'informazione digitale cambierà di più il business nei prossimi 10 anni di quanto lo abbia fatto negli ultimi 50." Business @lla Velocità del Pensiero è stato scritto per chi è interessato al modo in cui i computer e Internet cambieranno il modo di lavorare e di acquistare e vendere prodotti e servizi.
Il libro affronta il futuro nel contesto di come i capi d'azienda possono preparare le loro organizzazioni per lo "stile di vita e di lavoro basato sul Web", tipico dell'economia digitale. "In genere, le aziende investono l'80% del budget dedicato alla tecnologia in strumenti adatti a gestire un consistente flusso di informazioni, ma ne ricava soltanto il 20% dei benefici possibili." Bill Gates Business @lla Velocità del Pensiero sviluppa l'idea di un sistema nervoso digitale (l'equivalente digitale di un sistema nervoso umano) che fornisce un flusso di informazione integrato al reparto giusto e al tempo giusto. Un sistema nervoso digitale permette all'azienda di capire l'ambiente e reagire, di percepire i bisogni e le sfide competitive dei clienti per reagire rapidamente. Il libro tratta tre aree di business: commercio, operazioni e knowledge management. Ogni capitolo esplora questioni quali "come posso ridurre l'inventario e al tempo stesso aumentare la produzione?" o "come posso utilizzare Internet per aumentare la soddisfazione ai clienti". Gates spiega come un approccio digitale migliora i processi e i risultati e fa riferimento a esempi in aziende in vari settori; alcuni esempi del volume si riferiscono, naturalmente, all'esperienza maturata da Microsoft.

APPLE PER LE SCUOLE

La Apple non è nuova a impegni nel mondo della didattica, e ha confermato questa tendenza collaborando attivamente al nuovo progetto messo a punto da Tempo Reale, il prestigioso centro di produzione, ricerca e didattica musicale creato e sostenuto dalla Regione Toscana, dal Comune di Firenze, dalla RAI - Radiotelevisione Italiana e dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri/Dipartimento dello Spettacolo, la cui direzione artistica è affidata a Luciano Berio. Il progetto, rivolto agli alunni delle scuole elementari di Firenze, ha avuto inizio nel mese di ottobre e si avvale del supporto tecnologico di dieci iMac e di un Power Macintosh G3. Momento culminante dell'iniziativa è stato " l'atelier" svoltosi dal 25 al 27 marzo presso gli studi della sede regionale di Firenze della RAI - Radio Televisione Italiana: dieci bambini dai sei agli otto anni seguiranno uno specifico programma di educazione musicale sotto la guida di Jacopo Baboni Schilingi, direttore del Dipartimento Educazione del Centro Tempo Reale. "Siamo orgogliosi di sostenere con le nostre tecnologie un progetto tanto innovativo" ha dichiarato Marco Romanelli, responsabile del progetto per Apple Computer Italia. "I nuovi strumenti informatici diventano sempre più necessari per un'attività didattica e pedagogica che susciti l'interesse dei bambini e ne sviluppi la creatività." Si tratta anche di un'ulteriore conferma del successo di iMac.

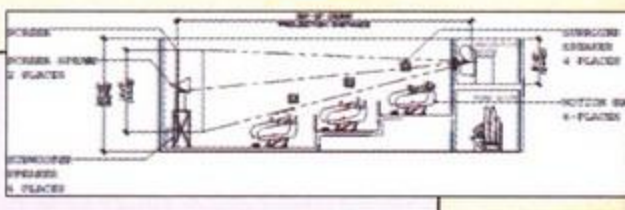
THE SIM(PSON)S

Purtroppo non devo annunciarvi un gioco avente per protagonista la famigerata famiglia di Springfield; il titolo di cui vi devo parlare è comunque altrettanto interessante, dato che è sviluppato da quel Will Wright che, qualche anno fa, diede vita a SimCity. Che cosa avrà mai combinato in questi cinque anni di assenza dalle scene? Per sua stessa ammissione, si è dedicato anima e corpo a scrivere un "simulatore domestico tattico". Avete capito bene: dopo anni spesi a costruire città immense, a risolvere problemi sociali di ogni genere e a gestire budget multimiliardari, è giunto per tutti noi il momento di occuparci seriamente di una delle più complesse strutture della società moderna: la famiglia.
'The Sims', questo il nome dell'alquanto originale gioco che la Maxis dovrebbe rilasciare alla fine di quest'anno, sarà come sempre divertente e semplice da un lato e terribilmente complesso dall'altro: si tratta in buona sostanza di uno strategico in tempo reale, solo che non avremo armi e unità da costruire, ma dovremo interagire con gli oggetti, le persone e gli avvenimenti di tutti i giorni.
Il gioco è strutturato in tre parti: Costruzione, Acquisto e Vita. La prima sarà quella più familiare ai giocatori delle varie Sim-ulazioni di questi anni, e prevede la messa in piedi di una casa accogliente in cui far sentire a proprio agio i propri futuri abitanti: grazie ad un'interfaccia comoda ed intuitiva, con pochi clic del mouse sarà possibile realizzare l'appartamento dei propri sogni, compatibilmente con il budget a disposizione. Una volta messe le pareti alla casa, è tempo di passare alla fase Acquisto e dotarla convenientemente di tutto quello che le serve, scegliendo da un catalogo di oltre 150 oggetti e strutture.
Svolte anche queste operazioni, avrà inizio la simulazione vera e propria, nella quale saremo chiamati a gestire le vite dei personaggi che abitano la nostra casa, coll'unico obiettivo di renderli felici. Come se fosse facile! Particolare curioso, la stessa struttura dell'abitazione e i suoi complementi d'arredo influenzeranno l'attività dei suoi occupanti: provate a mettere un bagno senza finestre o comunicante con la cucina, e ditemi voi che razza di inferno li aspetta... Più realisticamente, la presenza per esempio di una scacchiera in salotto farà sì che le capacità logiche e deduttive di chi ci si dedica aumentino notevolmente, con piacevoli ripercussioni anche nella sua vita professionale. L'attenzione del giocatore dovrà quindi focalizzarsi sia sulle necessità a breve termine dei Sims (igiene, nutrimento e divertimento) sia sugli obiettivi a più ampio spettro temporale: farli progredire nel lavoro, farli socializzare (le festine notturne sono un ottimo espediente per far trovare moglie al vostro single Sim), e banalità del genere.
Una sola riflessione mi viene in mente per chiudere questa voce: probabilmente sarà molto più facile rendere felici della loro vita i Sims che non noi stessi della nostra...

Sim-Claudio

VIDEOGIOCHI E AFFINI

A dispetto del film, che non è piaciuto a molte persone, la saga di Wing Commander continua ad espandersi al di fuori dei confini del semplice intrattenimento elettronico. I profitti che possono derivare dal merchandise hanno convinto Chris Roberts e la sua Digital Anvil ad appaltare alla Creative Licensing Concepts una serie di gadget legati al film e al videogioco: quanto prima invaderanno il mercato americano ed europeo pupazzetti dei protagonisti, modellini in scala delle astronavi, libri tratti dal film e dai videogiochi (sia per adulti che per ragazzi), racconti ambientati nello stesso universo (le cosiddette "Continuity Novels"), poster in edizione limitata, maschere e costumi vari, biciclette e zainetti, magliette, cappellini e persino una rivista edita dalla Starlog! E chi più ne ha più ne metta! Ma non è tutto: la Digital Anvil ha anche stretto un accordo commerciale con la Showscan, società che progetta e realizza giostre: per l'esattezza quei simulatori chiusi con una ventina di posti a sedere, un maxischermo, casse potentissime e pompe idrauliche esterne che sollecitano il baraccone in funzione di quello che si vede all'interno. La Wing Commander Simulation Co. si occuperà di utilizzare alcuni degli effetti speciali visti nel film e di crearne di nuovi per dare ai visitatori la sensazione di vivere in prima persona le vicende del colonnello Blair e soci. "La giostra della Showscan è un ulteriore passo avanti per Wing Commander. Siamo contenti di poter mettere per davvero le persone di fronte alla spettacolarità dell'azione di WC", è stato l'entusiasta commento di Chris Roberts. Sebbene in Italia e in Europa ci siano ben poche speranze di vederla in azione, l'attrazione sarà nei migliori luna park all'inizio dell'anno prossimo.
E sempre riguardo a questo genere di intrattenimento, un altro videogioco è stato concesso su licenza per la realizzazione di un simulatore analogo, ed è Street Fighter II, in cui gli spettatori assisteranno (non troppo passivamente) alle gesta eroiche dei combattenti di arti marziali nella loro corsa verso la vittoria. Questo cabinato è già in fase di post-produzione e sarà fruibile dall'inizio di giugno.



Claudio

L'ANGOLO DEL NOSTALGICO

Questa piccola e innocua voce di corridoio mi permette di ritornare indietro con la mente ai felici giorni della mia giovinezza, divisa tra corse in bicicletta, risse nel cortile e fumosi bar nei cui coin-op finivano tutte le mancette domenicali. Per non parlare dell'attesa spasmodica del mese di maggio e di agosto, periodi in cui a Bergamo arrivavano le giostre, con il loro carico di cabinati e videogame nuovi di pacca. Era l'occasione per scoprire le novità in campo elettronico (i bar non erano granché aggiornati, come potete ben immaginare) e dilapidare inutilmente un altro bel gruzzoletto. Il retrogaming e l'emulazione sono ormai fenomeni ad ampio spettro, così come le riproposte in chiave moderna di vecchi titoli del passato. Hasbro ne ha fatto una vera e propria collana (Frogger 3D su tutti), Activision dice la sua con la consueta bravura (Asteroids e Lander), e anche THQ si getta nella mischia con 'Sinistar Unleashed', aggiornata versione del coin-op della Williams Electronics (autrice, tra gli altri, anche di Defender, Tempest e Major Havoc).
La storia non è certo il clou del gioco: il cattivo Sinistar sta preparandosi ad invadere il nostro universo e il solito solitario guerriero (voi) sale a bordo del suo fido caccia spaziale per annientare tutti gli sgherri che si stanno adoperando per costruire il portale che condurrà l'entità malefica nel nostro mondo, il tutto lungo ventiquattro livelli suddivisi in sei capitoli, che corrispondono ad altrettante ambientazioni e armate di nemici. Man mano che progredirete nel gioco affronterete alieni sempre più grossi e cattivi, oltre che intelligenti: i programmatori non hanno infatti minimamente modificato la struttura dell'arcade originale, preferendo concentrare le loro attenzioni sulla stupidità artificiale delle astronavi nemiche, che reagiscono con criterio ai vostri colpi (nella versione da bar si trattava sempre di attacchi precalcolati). Nel corso del gioco potrete abbattere anche gli asteroidi che incontrate: al loro interno essi contengono infatti delle gemme che permettono di aumentare il vostro potenziale offensivo. Come potete vedere dalle foto, la visuale di gioco è da dietro il velivolo, con i nemici e il paesaggio che vi si farà incontro a velocità impressionante, in stile Afterburner (il mitico coin-op della Sega, famoso più che altro per il suo cabinato). Adrenalina pura e tanta azione per un gioco che, strano a dirsi, pare prevederà anche l'opzione per il multiplayer.
Le note dolenti arrivano quando si parla di requisiti hardware: dovrete possedere almeno un PII 233, 32 mega di RAM e una scheda 3D compatibile Direct3D o Glide. E scusate se è poco...

Claudio

Vieni a provarla nei negozi Computer UNION

3D Blaster Savage4 è la nuova scheda accelerata 2D/3D di Creative. Un'unica soluzione integrata in grado di fornire qualità dell'immagine e velocità semplicemente sorprendenti!

Caratteristiche tecniche

- Memoria SDRAM 32 MB
- Processore Grafico S3 Savage4
- Architettura 128 bit
- RAMDAC 300 MHz
- Z-Buffer 24/16 bit
- Rendering 32 bit
- Bus AGP/PCI
- Pieno supporto degli effetti 3D DirectX, OpenGL

Nei negozi Computer Union trovi tutti i migliori prodotti multimediali, naturalmente Creative!

Audio **Altoparlanti** **PC-DVD** **Masterizzatore**

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION PIÙ VICINO A TE

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

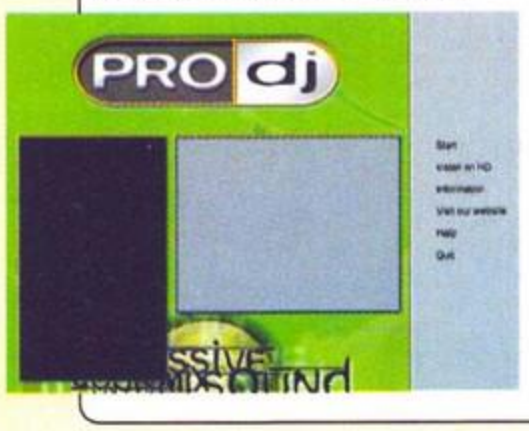
Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari.

COMPUTER UNION

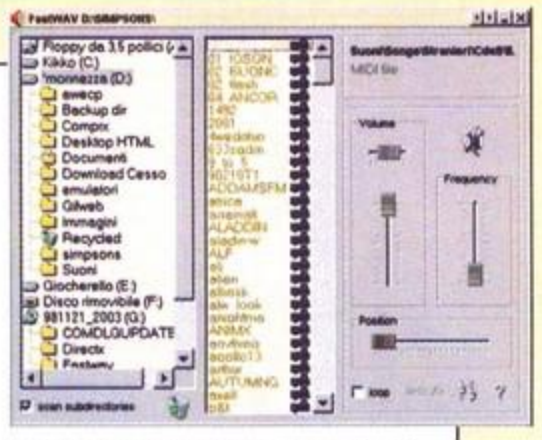
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

QUANDO LA MUSICA SI FA TRUZZA!

Ne è passata di acqua sotto i ponti, dai tempi in cui solevo spendere i miei sabato sera rinchiuso in un'assordante discoteca, alla perenne ricerca di una qualsivoglia bionda rimorchiabile all'istante, senza troppe pretese di ricamarci sopra qualcosa di serio. Sono certo però che molti di voi siano ancora in quella fase di "truzzamento" dove ogni momento della giornata non sembra avere sapore se non è accompagnato dall'"unz unz"



incessante di qualche suono campionato. Sono altrettanto sicuro che, molti altri di voi, bene o male abbiano l'hobby di fare un po' di musica, magari cercando di utilizzare al meglio la Sound Blaster Live nuova di pacca, appena installata nel vostro PC. A venire incontro alle vostre necessità ci ha pensato la Mindscape, che ha abbandonato per un po' il mondo dei videogiochi per dedicarsi allo sviluppo di un software di sintetizzazione audio davvero interessante. Sto parlando di Pro DJ, un nuovo tool applicativo che vi permetterà, con pochissimi colpi di mouse, di creare quel pezzo di dance music che avete sempre avuto in mente di scrivere ma che non avete mai realizzato per via della difficoltà insita nella gestione dei suoni campionati. L'interfaccia di tale programma è stata studiata appositamente per permettere anche ai neofiti del settore la creazione di pezzi dance in maniera semplice e intuitiva. Internamente al programma, la Mindscape ha preparato poi una serie di librerie audio con più di 1.200 suoni campionati, da combinare tra di loro o magari aggiungere a quelli di vostra personale creazione. Una volta preparata la base di vostro gradimento, si potrà comporre tutto quello che vi può passare per la capoccia, grazie al sintetizzatore software incluso in Pro DJ. Ciò significa che, se siete dei buoni chitarristi, potrete aggiungere dei bei riff nei punti topici del vostro pezzo, oltre che inserire, dove vi possa garbare, campoinamenti a gogò della vostra bella vocina (o quella della vostra tipa, che magari ha un apparato vocale un po' più aggraziato del vostro!). Un'altra bella caratteristica di questo Pro DJ sarà la presenza di un tool di auto-sincronizzazione dei vostri sample, grazie al quale non dovrete preoccuparvi più di tanto quando arriverete a dover combinare i campionamenti affinché suonino in modo armonioso e non incasinato. Una volta terminato il lavoro, basterà semplicemente esportare il tutto in formato wav, con la frequenza che riterrete più opportuna (ricordandovi sempre l'equazione per cui a maggiore frequenza di campionamento corrisponde una maggior qualità ma



anche un maggior spazio occupato su disco). Certo non si tratta di un software da utilizzarsi a livello professionale, tipo i vari Cakewalk Pro Audio, Cubase e compagnia bella, ma se non avete idea su come realizzare una qualsivoglia musica dance, Pro DJ potrebbe senz'altro fare al caso vostro. Aggiungo, in ultimo, la possibilità di mescolare le vostre creazioni audio con i formati di compressione video più diffusi, rendendo i vostri pezzi vere e proprie esperienze multimediali. Meglio di cosi...

Kikko

LARA SI RICOPRE (ANCORA) D'ORO

Comunque la pensiate su di lei, è innegabile che Lara Croft abbia lasciato il segno, e secondo me pure troppo. Nessun altro personaggio dei videogiochi può vantare (almeno in Italia) un successo simile: trasmissioni televisive e sketch vari in cui procaci ballerine ed avvenenti vallette ballano vestite con short e anfibi, copertine e servizi su autorevoli settimanali, canzoni di Sanremo (Eugenio, perché?), e persino l'ultimo video di Marina Rei che ricalca fedelmente il canone del videogioco della Eidos. L'impressione che se ne ricava (almeno per quanto riguarda me che sono del settore) è che si sia creato un fenomeno di costume senza neppure sapere bene di che si tratti; mentre da una parte i benpensanti si scagliano contro i videogiochi, promuovono disegni di legge per regolamentarne il mercato, i media si scagliano sul pericolo del ludo elettronico e le conseguenze nefaste che esso provoca nelle giovani menti di coloro che ci si dedicano con passione, costruendo però al tempo stesso una moda legata proprio al più famoso personaggio dell'intrattenimento elettronico. La cosa divertente e tutta italiana di questa faccenda è che le due "fazioni" si trovano quasi sempre sullo stesso giornale o sulla stessa emittente, a poche pagine o minuti di distanza l'una dall'altra: servizio sulla violenza nei videogiochi prima e balletto con cloni di Lara subito dopo. Mah...

Finalmente, dopo tante parole scritte e pronunciate su di lei, dopo tanti articoli (anche su queste pagine) su film ed eventi legati in qualche modo alla giovane miliardaria amante dell'avventura, si ritorna a giocare. È di nuovo il momento di riportare di peso Lara nel mondo che è per lei (e per noi) più congeniale, ovvero quello fasullo dei videogiochi. Analogamente a quanto avvenuto l'anno scorso con Tomb Raider, la Eidos sta per distribuire una serie di livelli aggiuntivi per Tomb Raider II, totalmente gratuiti. Il pacchetto si chiamerà (guarda un po') Tomb Raider II Gold, e prevede quattro mappe da esplorare da cima a fondo, dense di trappole, enigmi e segreti da portare alla luce. Tutto ha inizio quando Lara, durante una ricerca accademica, viene in possesso di alcuni "indizi" relativi alla piccola isola di Melnikov nel mar di Bering: una sbiadita fotografia che mostra un cacciatore di balene che tiene in mano un misterioso oggetto, somigliante alla famigerata Maschera d'Oro, un giornale del 1945 che parla di una nuova corsa all'oro tenutasi in Alaska e una cartina russa che mostra i piani di costruzione di una fortificazione militare situata proprio da quelle parti. La Maschera d'Oro si dice essere appartenuta a Tornarsuk, uno spirito che dona, a chi la indossa, il potere di riportare in vita i morti. Ora, dato che il maggiordomo di Lara non è messo granché bene e assumerne uno nuovo è un casino, diventa basilare per l'archeologa entrare in possesso del monile.

I livelli aggiuntivi saranno disponibili in rete dal 22 Aprile, e saranno rilasciati uno alla volta con cadenza settimanale; aspettatevi quindi di trovarli anche sul primo Silver Disk utile a contenerli tutti. Non si deve preoccupare chi non possiede il gioco, dato che la Eidos distribuirà Tomb Raider II Gold anche nei negozi: la scatola conterrà sia il gioco originale che il nuovo episodio, il tutto ad un prezzo da budget game.

Claudio Bartoli

IL DIAVOLO È IN BUONA COMPAGNIA

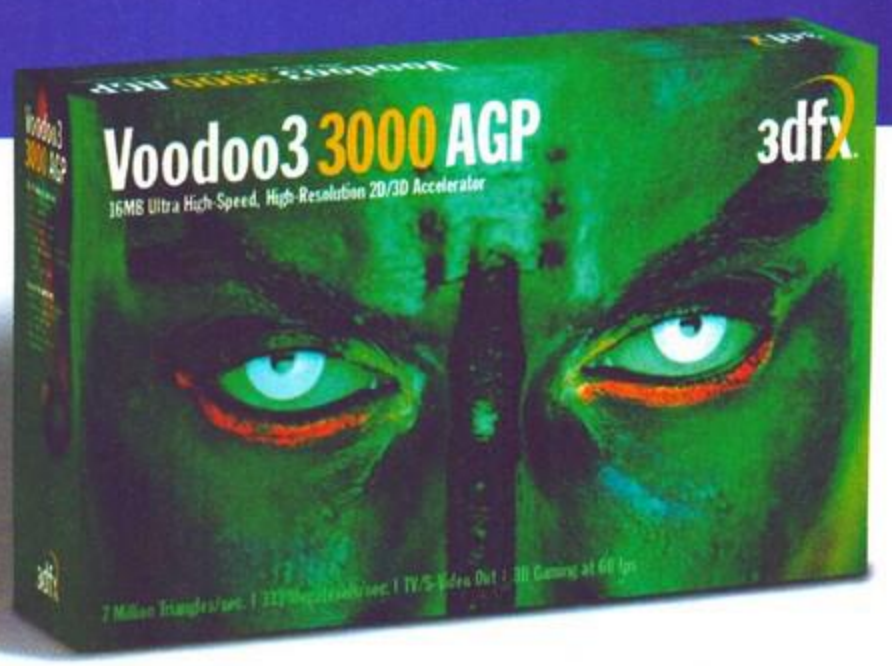
Diablo, che lo vogliate ammettere o no, ha lasciato il segno: riprova ne è (tra le altre cose) la spasmodica attesa che c'è per Diablo 2. Esistono comunque altre software house in procinto di rilasciare titoli dello stesso filone, il più famoso e atteso dei quali è senza dubbio Revenant della Eidos; ma anche la sconosciuta ComputerHouse AB, dalla fredda Svezia, pare intenzionata a dire la sua con Clans, pubblicato dalla Strategy First (la stessa etichetta della serie Steel Panthers) e previsto per la fine di maggio. La storia è piuttosto consueta e racconta di un'antica terra, sperduta nel tempo e nello spazio, che rischia di essere spazzata via per sempre dalla furia distruttrice dei demoni che l'hanno invasa. Gli abitanti di questa landa sono quattro clan, che vivevano una volta in pace e armonia: con l'avvento del nemico sono cominciate le ostilità e le lotte per la sopravvivenza. Si dice che un castello sperduto nelle Misty Mountains contenga al suo interno gli artefatti magici che possono sconfiggere una volta per tutte la cupa minaccia che oscura la serenità di quelle terre; peccato che a guardia della roccaforte ci sia un demone grossissimo e cattivissimo circondato da decine e decine di suoi fedeli asserviti. La strada obbligata per ogni clan è quella di scegliere il più valoroso dei suoi membri, mandarlo a sconfiggere la diabolica creatura, riportare a casa gli artefatti magici e festeggiare la libertà ritrovata con un piatto di linguine al pesto. Il campione dei Barbari è un tal Stoneskin, burbero e violento, grosso come una montagna ma col cervello di un diplodoco. Abilità con le armi buona ma magia zero. Segue a ruota il prescelto dei Guerrieri, Alaric, un figlio di papà con buona capacità di maneggiamento delle armi e delle magie. Il terzo in lista è Leayandor degli Elfi, un tipetto verde, esile e con le orecchie a punta, gran mago ed esperto di arti marziali: praticamente il Jackie Chan della zona. Il quarto personaggio è Thorfinn degli Gnomi, piccolo e tozzo ma con due braccia così: le sue abilità con l'ascia sono conosciute un po' dappertutto, peccato che la magia gli vada a genio come il ruolo di pivot nei Lakers. Come avete facilmente intuito, potrete scegliere di giocare con uno qualsiasi dei quattro personaggi, alcuni in grado di beneficiare degli incantesimi sparsi nell'area di gioco. Esistono parecchie magie, ognuna con cinque livelli di intensità: tra esse cito solo Palla di Fuoco, Esplosione, Pioggia di Meteore, Fulmine e Confusione (questo sembra divertentissimo). Troverete poi, esplorando le mappe del gioco, anche degli oggetti che potranno aumentare le vostre caratteristiche fisiche o potenziare le armi in vostro possesso; delle pozioni in grado di

aiutarvi nei combattimenti e fornirvi mana ed energia: l'inevitabile oro che costituisce merce di scambio per armi e oggetti con i mercanti che incontrerete sul vostro cammino. La visuale di gioco è isometrica e, udite udite, la grafica non è accelerata! Anche se osservando le fotografie non si direbbe proprio... La scelta di non rendere visibili le locazioni adiacenti a quella in cui ci si trova può essere oggetto di critiche, ma pare che l'intelligenza dei nemici sia tale da sopperire a questa (apparente) lacuna. Modalità single player predominante, quindi, anche se è possibile affrontare il gioco con altri tre amici in cooperativo, oppure in una sorta di deathmatch chiamato Corsa all'Oro: banalmente, chi ha più monete dopo un tot di tempo, vince.

Claudio il Capocian

3dfx Voodoo3

Vieni a provare nei negozi Computer UNION le nuovissime schede VOODOO3!



L'unica scheda video che sostituisce la tua VGA ed è compatibile con tutte le librerie di istruzioni grafiche 3D (DIRECT 3D, GLIDE, OPEN GL). Puoi scegliere tra 3 modelli a seconda delle tue esigenze: per fare la scelta giusta, vieni a provarle in uno degli oltre 100 negozi UNION!

	BUS	MB	RAM DAC	RAM SPEED	OUT
Voodoo 3 2000	AGP2/PCI	16	300Mhz	143Mhz	-
Voodoo 3 3000	AGP 2	16	350Mhz	166Mhz	TV OUT
Voodoo 3 3500	AGP 2	16	350Mhz	183Mhz	TV OUT/DFP

da sole
£. 289.000
IVA inclusa

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION A TE PIÙ VICINO CHIAMA QUESTO NUMERO

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

Tutti i marchi ® e ™ sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

VOCI DI CORRIDOIO

QUANDO IL BARONE ROSSO SE LA FECE NELLE MUTANDE

Gira e rigira, la Storia si ripete con un tempismo incredibile. Due conflitti mondiali pare non siano bastate ad alcune persone per far capire quanto la guerra sia una cosa assolutamente inconcepibile. Per fortuna, il mondo dei videogiochi ci dà qualche opportunità di prendere anche queste cose un po' sul ludico, sdrammatizzando e stemperando, nelle simulazioni belliche, la serietà con la quale certi argomenti andrebbero presi.
Fine della paternale, che mi è servita, oltre che per esprimervi le mie idee in merito a quanto accade nei Balcani, per introdurvi un simulatore di volo bellico ambientato nientepopòdimeno che nella Prima Guerra Mondiale. ACM 1918 (questo il titolo del gioco in questione) sarà programmato dal team di sviluppo Aqua Pacific (confesso pubblicamente di non aver mai sentito questo nome) e pubblicato dalla Project Two Interactive. L'idea che ha spinto allo sviluppo di ACM è quella di creare un simulatore di volo completo ma assolutamente immediato da giocare. Niente manuali di 200 e passa pagine, quindi, visto che potrete salire in sella ai biplani che hanno combattuto nei cieli europei nel periodo 1915-1918 senza troppi patemi d'animo, certi che non vi schianterete al suolo alla prima manovra scorretta. La longevità di ACM sarà garantita dalla bellezza di 30 missioni differenti, ciascuna co i suoi obiettivi primari e secondari da portare a termine (ce ne sarà pure una dove si dovrà abbattere il leggendario dirigibile Zeppelin!), oltre che dalla presenza di un numero imprecisato di piloti e aeroplani, ognuno con le proprie caratteristiche e abilità. Tecnicamente parlando, ACM farà sfoggio di tutte quelle belle cosine che fanno contenti i possessori di schede accelerate in questi ultimi tempi. Naturalmente, sto parlando di un motore grafico 3D in grado di mostrarvi effetti di luce in real-time, effetti di traslucenza metallica sui velivoli, terreni renderizzati al meglio e via discorrendo di questo passo. Il tutto con una grafica a 65.000 colori e in alta risoluzione, oltre alla classica possibilità di misurarsi contro altri avversari umani in roboanti partite in multiplayer. Certo è che in fase di lavoro tutti i titoli di questo genere sembrano promettere faville e molto spesso non riescono a mantenere nella loro versione definitiva: staremo a vedere. Di sicuro,

invece, c'è che fino a luglio non se ne parlerà di vedere ACM sugli scaffali del nostro negoziante preferito. Fino ad allora pazientate, almeno sino a quando il Bossetti redazionale non riuscirà a mettere mano a una versione giocabile di questo interessante titolo.

Kikko

TOPI NUOVI

Mentre Topolino compie 50 anni, il topo del computer ha appena superato la trentina: era il 1968 quando il signor Douglas Engelbart, vero pioniere dell'informatica, mostrò al mondo il primo mouse per computer. Il curioso prototipo era di legno (!), all'incirca grande come un compact disc, e da quel giorno ha rivoluzionato il modo di interagire con il PC. Da allora i cambiamenti non sono stati sostanziali: più piccoli, con la rotellina, ma sempre gli stessi mouse. La Microsoft ha presentato in questi giorni IntelliMouse Explorer, quello che secondo loro è la più grossa innovazione in questo campo da trent'anni a questa parte. Non credo che le novità introdotte siano tali da giustificare tale affermazione, ma meritano comunque attenzione. La cosa più interessante è la scomparsa della pallina all'interno del dispositivo, sostituita da IntelliEye, una tecnologia di puntamento ottica che funziona nel seguente modo: un sensore ottico cattura immagini della superficie di appoggio del mouse per ben 1500 volte al secondo, e un DSP (Digital Signal Processor, processore di segnale digitale) trasforma queste informazioni (o meglio, la differenza tra le singole immagini) in movimento sullo schermo. Questo significa che non sarà più necessario avere un mouse pad per lavorare, ma qualsiasi superficie si rivelerà atta alla bisogna: pantaloni, fogli di carta, tavoli, muri e cocomeri. La sensibilità, con una simile frequenza di campionamento, sarà incredibile (altro che PS2 Rate, che funziona a "soli" 200 Hertz!). E vista l'assenza di parti mobili, non sarà più necessario pulire di tanto in tanto l'interno del mouse, che rimarrà lindo ed efficiente come il primo giorno. Il look è adeguato ai tempi: forma ergonomica, colore argento, base rosso fuoco (ma sono pronto a scommettere che verranno presto introdotti altri colori), la consueta rotellina per scorrere i documenti (e una volta abituaticisi, è praticamente impossibile farne a meno)(confermo! NdSS), più altri due bottoni sul lato sinistro del dispositivo, personalizzabili a piacimento. La periferica sarà in vendita a partire da settembre e costerà un sacco di soldi: circa settantacinque dollari per la versione a cinque tasti, e poco più di cinquanta per quella senza bottoni laterali.

Claudio

LA GUERRA È UN GIOCO?

In questi giorni è davvero difficile parlare di wargame, di simulatori bellici e compagnia bella, proprio quando i Balcani sono infiammati dalla guerra, quella vera. Senza voler far finta di niente, cerchiamo lo stesso di parlare di questo Force 21 della RedStorm, previsto per la fine dell'anno. Lo scenario in cui si svolge il gioco vede la Cina del 2015 nel pieno del boom economico, grazie soprattutto alla liberalizzazione dei mercati. Com'era quasi logico attendersi, assieme al benessere dei mercati arriva anche il desiderio di espansione del governo di Pechino, che decide l'invasione del confinante Kazakistan. La Russia non può che reagire all'attacco, mentre l'onnipresente governo degli Stati Uniti decide di venire in aiuto del Cremlino inviando in territorio sovietico la sua speciale divisione militare, la Force 21. Il giocatore vestirà i panni del comandante della compagnia dell'esercito americano: non verrà richiesta nessuna gestione dettagliata delle truppe e delle unità, quindi, ma la capacità di pianificare intere battaglie e di rispondere con prontezza ai cambiamenti che si possono di volta in volta verificare nello scenario. Saranno presenti le repliche fedeli di tutte le unità militari dei quattro stati coinvolti nel conflitto, per un totale di oltre quaranta unità differenti. La maggior parte di esse saranno le solite viste e straviste centomila volte, ma alcune meritano una menzione speciale, come le unità elettroniche di guerriglia: esse costituiscono di fatto i vostri occhi e le vostre orecchie sul campo di battaglia, servono principalmente per compiti di ricognizione e sono in grado di aumentare il campo visivo (virtualmente) delle unità d'attacco. Dal punto di vista del giocatore ci saranno due approcci differenti al gioco: quello tattico e quello strategico. Il primo promette un coinvolgimento maggiore nell'azione e un elevato grado di dettaglio in quello che sta avvenendo sul campo di battaglia; quello strategico offre invece una "visuale" dall'alto della situazione; nel primo caso sposterete singole unità e plotoni, nel secondo impartirete ordini a interi battaglioni e divisioni. Come nella realtà, il comandante della compagnia non potrà essere in più posti contemporaneamente, onde per cui dovrete imparare a delegare molto ai vostri subordinati, assegnando loro i compiti che ritenete opportuno. Le missioni, lineari, saranno una trentina, ovvero quindici per parte: questo vuol dire che è prevista la possibilità di giocare Force 21 anche sul fronte cinese. Incluso nella confezione del gioco ci sarà l'immancabile editor di missioni e di livelli, strumento ormai indispensabile per garantire qual tanto di longevità in più che non guasta mai. Altrettanto inevitabile era la collaborazione con un colonnello in pensione dell'esercito degli US, tal Frederick Franks, uomo con alle spalle 35 anni di onorata carriera, conclusasi con il comando del TRADOC, istituzione militare dedita allo sviluppo di nuove strategie militari di terra (e che presumo in questi mesi stia lavorando sodo, purtroppo).

Claudio "against the war" Todeschini

VI ODIO!

Non preoccupatevi del titoletto, amici lettori, l'ho messo solo per attirare la vostra attenzione su questa voce di corridoio, che rischiava altrimenti di passare inosservata. Con la fine della guerra fredda abbiamo assistito ad un vero e proprio proliferare di software house nei paesi appartenenti al vecchio Blocco Orientale: basti pensare alla HumanSoft dall'Ungheria, alla cecoslovacca Illusion che sta sviluppando Hidden and Dangerous (di cui avete letto la preview di FBS il mese scorso), alla Bohemia Interactive che lavora su Flash Point (imminente titolo della I-Magic)... Altra casa da non dimenticare è la Metropolis Software House, casa di sviluppo polacca che si dedica ad un RPG futuristico chiamato Odium: per ignote questioni di marketing, probabilmente da noi si chiamerà Gorky 17 (beh, c'era un libro omonimo da cui hanno anche tratto un film, magari ne sfruttano il nome... NdSS). La storia è ambientata nel 2008, ovvero da qui a una decina d'anni (sono forte in matematica, eh?): il vostro ruolo sarà quello di Cole Sullivan, ex operativo dei corpi speciali dell'esercito e ora mercenario in cerca di azione. Dopo le missioni in Iraq nel 1991 e quelle in Brasile nel 2006, la vostra carriera sembra ormai alla fine. Ma non è così: la NATO vi ha infatti richiamato in servizio attivo per andare, in Russia, in un campo di addestramento per agenti del KGB ormai in disuso da anni: esso riproduce esattamente una piccola cittadina statunitense, costruita per addestrare all'infiltrazione gli agenti segreti sovietici dell'epoca. In realtà le cose non sono così semplici: pare che negli ultimi anni, all'interno di questa città/campo, si siano svolti degli osceni esperimenti biogenetici, da cui sarebbero usciti mostri mezzi uomo, mezzi insetto e anche un po' meccanici. Pare anche che alcuni di questi "cosi" abbiano cominciato a fare la loro comparsa nelle cittadine confinanti, provocando i danni che potete facilmente immaginare. La vostra missione è quindi semplicissima: scoprire cos'è successo, eliminare il problema e impedire che la notizia finisca nelle mani dei media, cosa che provocherebbe non poco imbarazzo ai vertici dell'alleanza atlantica e del Cremlino. Ad aiutarvi nella missione ci saranno alcuni tra i migliori agenti segreti del mondo, ognuno con le sue brave peculiarità: l'esperto di armi, lo psicologo, ecc.
Il gameplay si preannuncia davvero intrigante, dato che coniuga avventura, combattimento a turni (stile X-COM) e gioco di ruolo in un plot lineare ma con alcuni elementi non guidati: avrete il pieno controllo della vostra squadra durante i combattimenti (a turni), ma dovrete anche trovare oggetti e risolvere enigmi per raggiungere locazioni del gioco altrimenti inaccessibili; sarà anche necessario parlare con i personaggi che incontrerete per ottenere preziose informazioni. Dal punto di vista dell'RPG, ognuno dei vostri ragazzi accumulerà esperienza nel corso del gioco, che si manifesta in nuove abilità e miglioramento di quelle già presenti. Graficamente il gioco si presenta con raffinate locazioni (estremamente gotiche e dark) in due dimensioni, frequentate da personaggi totalmente poligonali, con un numero variabile dagli 800 ai 2000 poligoni ciascheduno. Sfortunatamente (o fortunatamente, a seconda dei punti di vista - io propendo per il secondo) non è prevista nessuna modalità multiplayer. Il gioco dovrebbe essere disponibile per la fine dell'anno.

Claudio

gioca on line con: www.uniongamezone.com

UNION GAME ZONE

nella dimensione del divertimento

La più grande catena italiana di games.

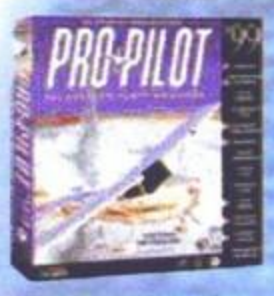
Oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!

EVENTO DEL MESE

SOLO NELLA UNION GAME ZONE TROVI IN ANTEPRIMA
RALLY 99

Fantastici omaggi per tutti!*

ANTEPRIME DEL MESE



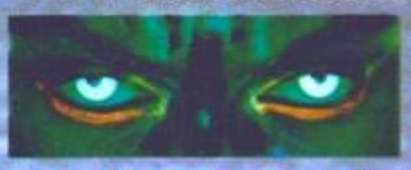
Pro Pilot 99

Driver

Soul Reaver

Unreal Tournament

3dfx Voodoo3



Venite a provarla in anteprima!

NOVITÀ DEL MESE

StarSiege

Baldur's Gate

Lands of Lore 3

Resident Evil 2

VANTAGGI

Da noi ogni **12** giochi
1 in **OMAGGIO**
Richiedi la card

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*

VIENI A RITIRARE LA 1ª RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATUITA

* salvo esaurimento scorte

PER SAPERE GLI INDIRIZZI DEI NEGOZI UNION GAME ZONE TELEFONA A:

DOVE Numero Verde **167-811020**

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

3D PLANET LEADER Qualità Interattiva C.T.O. S.p.A. HALIFAX

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

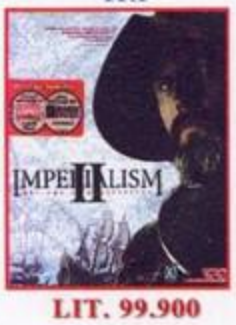
ULTIME NEWS IN AGGIORNATE IN TEMPO REALE http://www.computerone.it

RECOIL

LIT. 99.900

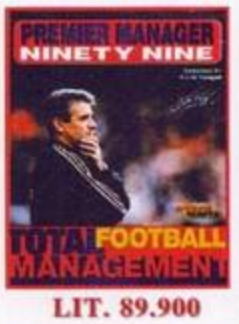
JAZZ JACK RABBIT 2 -ITA-

LIT. 49.900

IMPERIALISM II -ITA-

LIT. 99.900

CREATURE 2: LIFE KIT Data Disk

LIT. 49.900

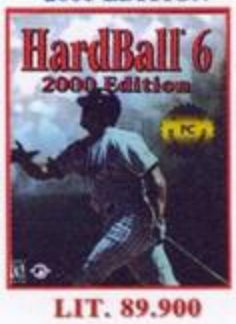
PREMIER MANAGER 99

LIT. 89.900

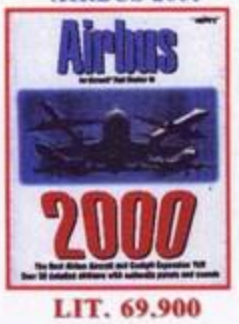
HEROES OF MIGHT & MAGIC III

LIT. 99.900

STARSIEGE

LIT. 109.900

HARDBALL 6 2000 EDITION

LIT. 89.900

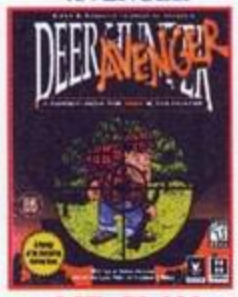
FLIGHT SIM.6/98: AIRBUS 2000

LIT. 69.900

ROLLER COASTER TYCOON

LIT. 89.900

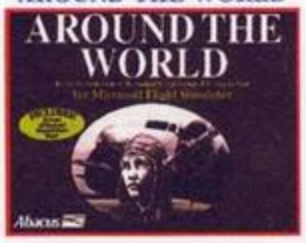
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER

LIT. 69.900

DEER HUNTER AVENGER

LIT. 79.900

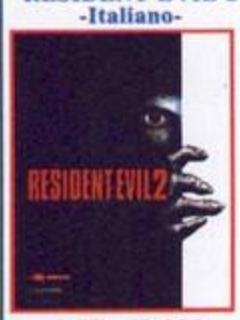
REDLINE

LIT. 99.900

FLIGHT SIM.6/98: AROUND THE WORLD

LIT. 79.900

BATTLE OF BRITAIN

LIT. 119.900

RESIDENT EVIL 2 -Italiano-

LIT. 69.900

SETTLERS 3: MISSION DISK

LIT. 44.900

X-WING ALLIANCE

LIT. 129.900

SILVER -ITA-

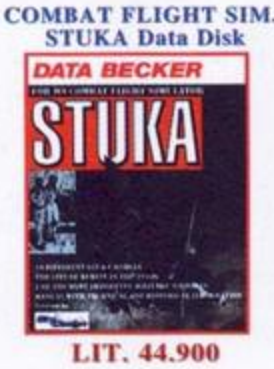
LIT. 99.900

FIGHTER SQUADRON

LIT. 119.900

VIVA FOOTBALL

LIT. 94.900

COMBAT FLIGHT SIM.: STUKA Data Disk

LIT. 44.900

EVERQUEST

LIT. 139.900

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

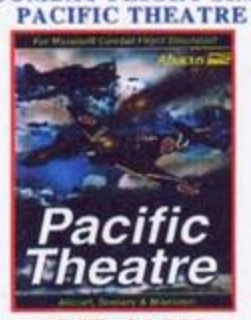
LIT. 89.900

BIRD HUNTER: WATERFOWL EDITON

LIT. 79.900

QUAKE 2: ZAERO DATA DISK

LIT. 44.900

COMBAT FLIGHT SIM.: PACIFIC THEATRE

LIT. 84.900

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LIT. 99.900

OPERATIONAL ART OF WAR: MISSION DISK

LIT. 59.900

NASCAR CRAFTSMAN TRUCK SERIES

LIT. 79.900

OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI
NE RICEVERAI ALTRI 3 COMPRESI NEL PREZZO
(offerta valida fino ad esaurimento scorte)

COMPUTER ONE
LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Non rispondiamo di eventuali errori di stampa Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

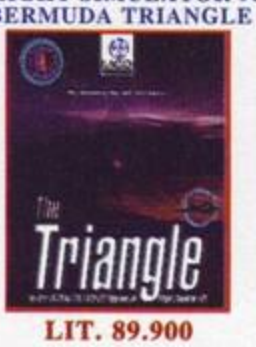
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

vastissimo assortimento di film su DVD CHIAMA SUBITO!!

ANNO 1602 -ITA-

LIT. 94.900
CARNIVORES

LIT. 79.900
FLIGHT SIMULATOR 98 BERMUDA TRIANGLE



LIT. 89.900
QUAKE 2: NETPACK EXTREMITIES

LIT. 49.900
TOM C.RAINBOW 6: EAGLE'S WATCH D.D.

LIT. 59.900

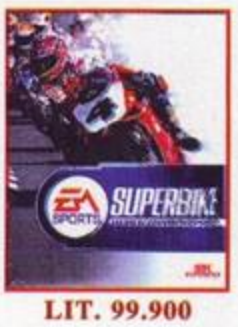
APACHE HAVOC -ITA-

LIT. 99.900
CLOSE COMBAT 3

LIT. 109.900
FLIGHT SIMULATOR 98 EFIS '98 PAPATANGO

LIT. 84.900
TUROK 2

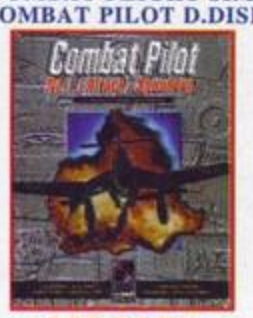
LIT. 99.900
SUPERBIKE



LIT. 99.900

ASGHAN -ITA-

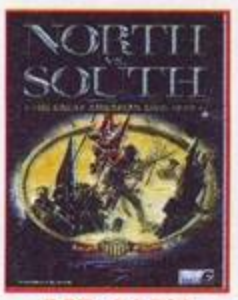
LIT. 99.900
COMBAT FLIGHT SIM. COMBAT PILOT D.DISK



LIT. 54.900
FLIGHT SIMULATOR 98 MAYDAY MAYDAY

LIT. 59.900
RED JACK -ITA-

LIT. 94.900
NORTH VS SOUTH



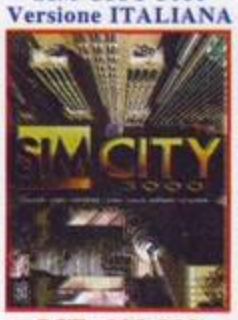
LIT. 94.900

BALDUR'S GATE -ITA-

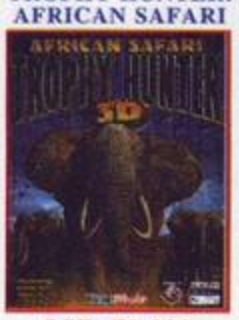
LIT. 94.900
PRO BASS FISHING

LIT. 79.900
FOOTBAMM WORLD MANAGER

LIT. 89.900
SIM CITY 3000 Versione ITALIANA



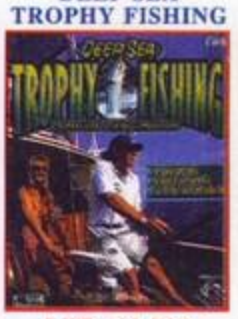
LIT. 109.900
TROPHY HUNTER: AFRICAN SAFARI



LIT. 79.900

BIOSYS

LIT. 79.900
DEEP SEA TROPHY FISHING



LIT. 64.900
MYTH 2

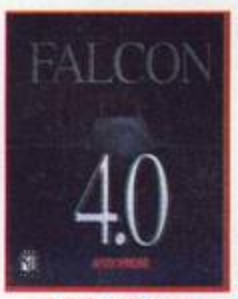
LIT. 99.900
STARCRAFT: BROOD WARS data disk

LIT. 69.900
ULTIMATE WORLD WAR II WARGAME

LIT. 99.900

CIVILIZATION 3: CALL TO POWER

LIT. 99.900
FALCON 4.0



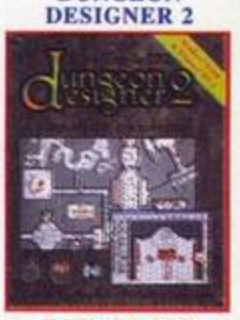
LIT. 99.900
NASCAR RACING 99

LIT. 94.900
STARSIEGE TRIBES

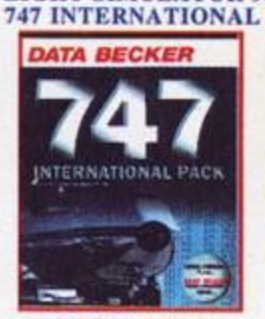
LIT. 119.900
BIG 6IX COMPILATION HUNTING

LIT. 99.900

DUNGEON DESIGNER 2



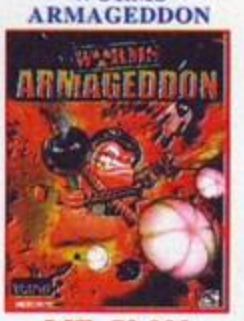
LIT. 79.900
FLIGHT SIMULATOR 98 747 INTERNATIONAL



LIT. 64.900
NFK:NATURAL FAWN KILLER

LIT. 64.900
THIEF: THE DARK PROJECT

LIT. 99.900
WORMS ARMAGEDDON



LIT. 79.900

RICORDA!!! DA COMPUTER ONE OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI NE RICEVERAI ALTRI 3 COMPRESI NEL PREZZO

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

TGM 05-99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC _____ Console Marca e Modello _____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Un successo senza precedenti.

GLI SPONSOR UFFICIALI

Un ringraziamento particolare alla AMD che è stata sponsor tecnico della manifestazione. Le venti macchine K6 III basate su tecnologia 3D Now! non hanno perso un colpo, rivelandosi un concentrato di potenza devastante con un ottimo rapporto prezzo-qualità. Impareggiabili anche nel rapporto interpersonale i due rappresentanti AMD, Anna e Vincenzo, forse non abituati a combattere con simili orde di ragazzini, ma sempre pronti a coniugare l'approccio professionale con quello confidenziale. Il fornitore ufficiale delle macchine è stato Olidata, preciso e puntuale come non mai.

Tutti i joypad utilizzati per giocare a Fifa 99 sono stati forniti da Microsoft, come pure della casa di zio Bill sono stati forniti alcuni tra i premi più ambiti da tutti i partecipanti.

Immancabile l'apporto di uno dei maggiori distributori di software in Italia. Grazie alla tenacia e al lavoro di Federico e Manuelita il torneo di Unreal Tournament è stato impreziosito da un'Opel Tigra.

Continua la partnership tra Xenia Edizioni e Italjet. La nota casa motociclistica italiana ha fornito fantastici scooter per i più bravi, strabiliando grandi e piccini con i nuovi modelli Dragster 50 e Topedo 125 esposti nello stand.

Air Labs ha fornito accessori e periferiche per Playstation, confezionando un pacchetto premi davvero intrigante.

La seconda edizione dei Campionati Ufficiali di Games al Futurshow 1999 è stata un evento eccezionale, un trionfo al di là di ogni possibile previsione. I dati rilasciati dall'ente organizzatore della fiera sono quasi incredibili: 35.000 iscritti alle gare e più di 20.000 partecipanti, divisi tra le quaranta postazioni di gioco complessive nell'arco dei cinque giorni della manifestazione. Lo stand di The Games Machine e Consolemania è stato ancora una volta uno dei più affollati e uno dei più gettonati, tanto dal pubblico (più di quattrocentomila visitatori) quanto dalla stampa e dagli addetti ai lavori.

Saranno stati gli incredibili premi messi in palio dai vari sponsor, sarà stato l'altissimo fascino dei vostri redattori preferiti (a proposito si sono viste anche le prime ammiratrici e le prime timide lettrici...), saranno state le succose anteprime videoludiche, insomma sarà stato quello che volete, ma il bagno di folla è stato davvero senza precedenti.

LE GARE

Il campionato principe è stato quello di Fifa 99, titolo non recentissimo, ma ancora in grado di calamitare l'interesse di pubblico e critica. Il premio messo in palio era di quelli che si ricordano: cento milioni utilizzabili per il proprio futuro. Le partite sono state accesissime e i giocatori che si sono avvicendati sulle dieci postazioni sono stati davvero tantissimi. Grazie al magistrale operato del Silvestro e del vacchio Xam gli incontri si sono svolti senza intoppi, pur palesando di tanto in tanto l'immancabile velo di polemica sollevato dai più eccitati. La finale è stata ripresa in diretta da diverse emittenti televisive ed è stata proiettata sul maxi schermo che troneggiava al centro dello stand. Il risultato, per la cronaca, è stato un indiscutibile 10-4. Bellissimo il torneo di Unreal Tournament, sia per la formula di gioco (rete locale per dieci PC), sia perché il titolo della GT Interactive

La massa di gente presente e stata davvero enorme. Ancora ce la sogniamo la notte...

Gli standisti Xenia sono sempre i più belli e i più gettonati. Da sinistra Raffo, Vlad con il suo pizzetto multicolore e Danielino, soprannominato il Banfa e riconosciuto da molti pseudolettori come uno dei redattori. Inutile dire che non ha mai scritto due righe...

Il canale #TGM è ricchissimo di pubblico e questa foto, scattata durante il raduno ufficiale, dovrebbe bastare a inquadrare la mandria di sbandati che leggono la rivista di videogiochi numero uno in Italia.

I VINCITORI

Campionato di Fifa 99, vince 100.000.000
FRANCESCO GRANDIERI

Torneo di Unreal Tournament, vince un'Opel Tigra 1.4 16v
ANTONIO LATTANZIO

Torneo di Tekken 3, vince uno scooter Dragster 50 by Italjet
SIMONE CECCARELLI

Torneo di Sega Rally Championship 2, vince uno scooter Dragster 50 by Italjet
RAFFAELE HANES

Per la gioia di tutte le ragazzine e degli studenti di psichiatria, il Raffo si concedeva volentieri agli scatti delle numerose Polaroid assumendo di volta in volta le pose più denigrabili.

SABATINI FOR PRESIDENT

Il nome dietro l'organizzazione del Campionato Ufficiale di Games è quello di Sabatini Group e pertanto il ringraziamento numero uno spetta di diritto a Claudio e Fabio Sabatini. Come di consueto la fiera è stata un successo enorme e le mille difficoltà con cui ci siamo scontrati quotidianamente non avrebbero potuto essere superate senza il loro eccezionale apporto. Arrivederci al prossimo anno, dunque.

Foto di gruppo per alcuni dei fallitacci presenti in fiera. Scusate se non si vede bene, ma la concomitante presenza del Toso e del Vlad (nuove leve su Consolemania) fa alzare una nebbia mai vista prima...

costituiva una deliziosa primizia per il pubblico dei videogiocatori. Senza dimenticare il premio in palio: una Tigra 1.4 blu, da non confondere con quella del sottoscritto (oggetto ormai divenuto di culto e che moltissimi lettori identificavano nella vettura messa in palio). Anche in questo caso gli scontri sono stati all'ultimo sangue e l'entusiasmo dei presenti ha più volte rischiato di avere il sopravvento su un Nikazzi e un Simonetto giunti a fine fiera senza un filo di voce e con un paio d'anni in meno.
Spettacolare e accesissimo il torneo di Tekken 3, titolo che significa picchiaduro anche a un paio d'anni di distanza dalla sua nascita. I campioni presenti rappresentavano la crema della nostra amata penisola e l'esito finale ha perfettamente rispecchiato i valori in campo. Un po' di sconforto negli occhi del campione uscente che si è visto strapazzare da un inferocito Lei. A fine gara, immancabile, la sfida tra il campione ufficiale e il matador redazionale SS (mancava comunque Marco Auletta).
Grande successo anche per Sega Rally che forte dell'anteprima per il grande pubblico del Dreamcast, è stato gettonatissimo. Il vincitore ha spuntato un tempo eccezionale che nemmeno il Raffo è riuscito a intaccare. Bella lui.

IL CONTORNO

Il Futurshow si è svolto in cinque giornate concitate in cui sono successe troppe cose da poter essere riassunte in sole due pagine. In ogni caso merita sicura menzione l'albergo ganassa che siamo riusciti a strappare all'editore e il cui conto finale è stato più alto di un anno di stipendio del Raffo. Pensate solamente che presso la stessa residenza c'erano anche quelli di Radio Deejay, Alex Britti, Red Ronnie e Topolino. Inutile dire che la scalcinata combriccola Xenia in un ambiente così raffinato c'entrasse ben poco e che ogni sera al rientro nelle stanze dieci ubriachi in atteggiamento molesto fossero oggetto degli sguardi indignati di manager e nobildonne in vacanza. Un applauso incondizionato ai ristoranti di Bologna in cui abbiamo dilapidato la ridicola paghetta settimanale in nostro possesso. Dodici minuti di standing ovation anche per tutte le standiste che con fare lascivo attiravano gli sguardi dei visitatori e di noi poveri mortali. Un bravo anche a Daniele che banfucchiando a destra e a manca è anche riuscito a fare colpo. Per quanto concerne la combriccola Xenia, in qualità di responsabile, devo proprio ammettere che i gaglioffi a mia disposizione si sono comportati egregiamente. E' vero che ho urlato e sbraitato a destra e a manca, ma ciò fa parte del ruolo. La fiera è stata più interessante che nella passata stagione e decisamente più organica e ordinata. Le sezioni più visitate e più discusse sono state ancora una volta quelle dedicate alla casa del futuro e alle più recenti applicazioni spaziali presentate da Alenia. Immancabili anche i partner storici: Microsoft e Infostrada. Come detto in sede di anteprima, l'azienda dello zio Bill ha proposto in anteprima italiana Office 2000 (che promette di integrare definitivamente il desktop con il grande web), Windows CE e i PC Companion (Palm PC e Auto PC), mentre Infostrada ha concentrato la sua presenza sulle sue nuove offerte legate a Internet, presentando il tanto discusso kit Internet & Telefono. Tantissimi i titoli su DVD e i videogiochi.
Salutata con grande successo la nascita di Business to Business, un'area dedicata alle aziende, in cui gli operatori si sono incontrati, partecipando a conferenze e seminari e gettando le basi per strategie e accordi di partnership.

E NINTENDO?

Dopo le alterne vicende legate al distributore italiano, Nintendo sembra finalmente aver imboccato la strada giusta. Al Futurshow gli alfieri della rivista ufficiale non potevano mancare e accanto a una gigantesca N erano presenti diverse postazioni di gioco. Purtroppo il torneo di 1080 è saltato, ma chiunque desiderava farlo poteva giocare con Mario e soci e se era così bravo da battere i redattori si intascava gadget a volontà. Alla prossima al gran completo, dunque.

Primo premio a"Imagina99"

fallo pe

NEW MEDIA

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo

ABACUS · ARMAGEDDON IL LUOGO · MEGA MUSIC · CDC SPA · GRUPPO comet · CS Computer Shop · Computer & Co. · COMPY · DEFCON · DOMINIO

r gioco.

MICROÏDS

www.microids.com

N64® e Nintendo Color Game Boy®. Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: sales.it@microids.com. **Microids è presente nei seguenti punti vendita.**

GIOCOFOLLIA ipercoop MONDADORI INFORMATICA NERI INFORMATICA PERGIOCO QUEEN SOFTWARE discount VIPIANA Virgin MEGASTORE

ABRUZZI - EUROINFOTECA C.COMM.LE "MAXI-SIDIS" CAPPELLE DEI MARZI AVEZZANO -**ACS INFORMATICA SAS** V.COLONNETTA,102 CH SCALO -**CIABATTONI LUIGI** C.COMM.LE "I PORTICI " GIULIANOVA -**EUROINFOTECA** V.XX SETTEMBRE,101 AQ -**FILMAR INFORMATICA** V.PEPE,65 PE -**FERRI ELETTROFORNITURE** VIA EMILIA 10 PE -**RADIOVITTORIA** VIA NAZIONALE ADRIATICA, 201 - C. C.LE DELFINO PE -**INFORMATICA 4 SRL** V.VENEZIA,8 PE -**FERRI ELETTROFORNITURE** VIA TIBURTINA VALERIA, 57 PE -**COMPUTER'S WORLD** C.SO V.CERULLI,10 TE -**CONAD IL PIANETA** V.CARDONE,32 VASTO -**DIEFFE COMPUTER** V.ROMA,462 VILLA ROSA -**COMPUTER SHOPPER SAS** C.COMM.LE "MALL" VILLANOVA DI CEPAGATTI-**RADIOVITTORIA** VIA ROMA 447 VILLAROSA DI MARTINSICURO – **CALABRIA - CLAUDIO ELIA & C** VIA L. DELLA VALLE , 96 CZ -**MERCATONE R** CONTRADA MORTILLA (SP. S. CATERINA), S.N.C. GIZZERIA LIDO -**MERCATONE R** SUPERSTRADA IONICA ARANGEA, 14 RC- **PRINCI MARIA** CONTRADA PARCHERIA, SNC RIZZICONI – **CAMPANIA - SAVA** VIA VIRGILIO, 76 CA-STELLAMMARE DI STABIA -**IPERCOOP AFRAGOLA** STRADA COMUNALE GUERRA MARZIASEPE, AFRAGOLA -**CENTER GROSS** CONTRADA CUTURA, 1 RENDE -**SPADARO** VIA DEI ROMANI, 112 SANT'ANASTASIA – **EMILIA-ROMAGNA - IPERCOOP CENTROLAME** V.DELLA BEVERARA,50 BO -**IPERCOOP CENTROBORGO** V.M.E.LEPIDO,184 BO -**VIRGIN MEGASTORE BO** V.FARINI,13/A BO -**MONDADORI INFORMATICA MULTICENTER** STRADA MAGGIORE,25 BO -**COMET** V.RANZANI,7/2 BO -**COMET** V.MICHELINO,105 - ZONA FIERA - BO -**BORSARI** V.DELLA LIBERAZIONE,1 BO -**BORSARI** VIA DELLA LIBERAZIONE, 1(ANGOLO STALINGRADO) BO -**COMET** V.CERTANI,10 - ZONA IND.LE - BUDRIO -**GIO.VE SRL** V.POLESINE,353 CESENA -**IPERCOOP GRAND'EMILIA** V.EMILIA OVEST,1480 CITTANOVA -**FREE SHOP** VIA TRE SETTEMBRE, 17 C/O C.C.LE ATLANTE DOGANA RSM -**COMET** V.RAVEGNANA,29/3 C.COMM.LE "LA FILANDA" FAENZA-**IPERCOOP IL CASTELLO** V.ADA NEGRI,7 FE -**COMET** V.BO,475 FE- **CASADEI CENTRO RADIO TV** VIA A. VIVALDI, 7 - CENTRO COMM.LE RONCO FORLÌ - **NERI SRL** P.LE DELLA VITTORIA,13 FO -**DEFCON ZERO - SOFTWARE DISCOUNT** V.BUFALINI,35 FO -**IPERCOOP CENTROLEONARDO** V.LE AMENDOLA,129 IMOLA -**COMET** V.DI VITTORIO,106 C.COMM.LE "ORTIGNOLA" IMOLA -**IPERCOOP LUGO** V.CONCORDIA,36 LUGO -**IPERCOOP LA MIRANDOLA** V.GREGORIO AGNINI MIRANDOLA - **COMET** V.LE CIRCONVALLAZIONE EST,45 MIRANDOLA -**IPERCOOP I PORTALI** V.DELLO SPORT,50 MO -**FANGAREGGI** VIALE AMENDOLA,32 MO- **ORSA MAGGIORE** P.ZZA MATTEOTTI,20 MO -**MISTRAL SET** STRADA DELLA REPUBBLICA,42 PR -**ZANICHELLI** V.SAFFI,78/B PR -**ARNAGEDDON** V.PETRARCA,1/B/C PR -**GAME'S HOUSE** V.MAZZINI / GALLERIA POLIDORO,5/A PR -**IPERCOOP CENTRO TORRI** V.SAN LEONARDO,69/A PR -**2L COMPUTERS SNC** STRADONE FARNESE,2/U PC -**EXPERT** VIA VAL NURE, 18 PC -**IPERCOOP ESP** V.M.BUSSATO,30 RA -**COMET** V.FAENTINA,212/D RA -**DEFCON ZERO** V.DI ROMA,178 RA -**SOFTWARE LINE** V.SAN ROCCO,10/B RE-**COMET** V.EMILIA ALL'ANGELO,39 RE -**IPERCOOP ARIOSTO** V.LE MORANDI RE -**BORSARI** VIA KENNEDY, 25, CENTRO COMM.LE MERIDIDIANA RE -**COMET** V.G.CESARE,73 RICCIONE -**COMET** NUOVA CIRCONVALLAZIONE,86 RN -**GRUA** V.MAZZINI,309 SASSUOLO -**IPER RUBICONE** P.ZZA C.COLOMBO,3 FRAZ.CAPANNI SAVIGNANO S.RUBICONE -**ELECTRONICS SA** V.V FEBBRAIO,126 SERRAVALLE RSM -**IPERCOOP CENTRONOVA** V.DI VILLANOVA,29 VILLANOVA DI CASTENASO – **FRIULI-VENEZIA GIULIA- ADRIA GET** C.COMM.LE "ALPE ADRIA" S.S.PONTEBBANA KM.144 CASSACCO -**SIDE** V.NAZIONALE,131 TAVAGNACCO -**SIDE** VIA NAZIONALE, 111 TAVAGNACCO -**UNIVERSAL TECNICA** C.COMM.LE "LANZA" TS -**SIDE** C.C.LE GIULIA - VIA GIULIA 75/3 TS -**SUPER VIDEO** V.GIULIA,20 TS -**UNIVERSALTECNICA** VIA CARDUCCI, 4 TS -**SIDE** VIALE TRICESIMO, 165 UD – **LAZIO – COMPUTER SHOP** V.PROVINCIALE,30 AUSONIA -**MICROTECH SRL** V.ENRICO DE NICOLA,175/177 CASSINO -**HABITAT - ZANGRILLI** SS. 155, 69 - LOC. MADONNA DELLA NEVE FR -**ANDREOLI PASQUALE** E FIGLI VIA TOMMASEO, 51 LT -**MICROCENTER** V.DEI VELIERI,27/29 OSTIA -**SINTESI** VIA PAOLO ORLANDO, 9 OSTIA -**TIEFFE INFORMATICA SNC** V.XXIV MAGGIO,50 PONTECORVO -**EDOM** C. C.LE GULLIVER - VIA DELLA LUCCHINA, 96 ROMA -**FANTASY VIDEO SNC** V.PRISCIANO,68 ROMA -**VIDEO E ALTRO SRL** V.F.ACRI,26/A ROMA -**FANTASY VIDEOGAMES SRL** V.ELIO VITTORINI,39/41/43 ROMA -**MICROCENTER SRL** V.LE DELLA GRANDE MURAGLIA,62 ROMA -**ACTION GAME** PARCO GIANICOLENSE,134 ROMA -**F.D.M. SRL** V.LE DI TRASTEVERE,238 ROMA -**ASSO SRL** V.LE E.D'ONOFRIO,172/174/176 ROMA -**EDOM** VIA TIBURTINA 479 ROMA- **PLAYGROUND SNC** V.GREGORIO VII,162 ROMA -**MICROCENTER** V.E.FERRI C/O CENTRO COMM.LE "LA ROMANINA" ROMA -**PAGE SAS** V.PONZIO COMINIO,33/35 ROMA -**VIDEO CIAMARRA SRL** V.LE ANTONIO CIAMARRA,226/228 ROMA -**FANTASY VIDEOLAND SNC** V.CASILINA,565/569 ROMA -**PLAY WORLD SRL** V.CASILINA,559 ROMA -**ARNOLDO MONDADORI** V.APPIA,51 ROMA -**GIOCOFOLLIA SRL** V.LE GO,60 ROMA -**GIOCOFOLLIA SRL** V.PR,5-5/A ROMA -**STRATEGIA E TATTICA SRL** V.CAVOUR,250 ROMA -**RPM** VIA GIULIA, 142 ROMA -**SINTESI** VIA FLAMINIA VECCHIA, 575 ROMA -**EDOM** L.GO DI VIGNA STELLUTI 14-16/A ROMA -**LIBRERIA MONDADORI** P.ZZA COLA DI RIENZO,81/83 ROMA -**MONDADORI INFORMATICA** P.ZZA COLA DI RIENZO,116/118 ROMA -**PERGIOCO SRL** V.DEGLI SCIPIONI,109/111 ROMA -**DRAGON FEAR SRL** V.SOMALIA,112 ROMA -**PERGIOCO SRL** V.MAGLIANO SABINA,28 ROMA -**MONDOVISION SNC** V.LE SAN DOMENICO,3/B SORA – **LIGURIA - LIBRERIA MONDADORI** V.XX SETTEMBRE,210/R GE -**AZ WORLD** VIA DI FRANCIA, 70 GE -**MR.ALED** C.SO NAZIONALE,274 SP -**MR.ALED** V.XX SETTEMBRE,53 SARZANA - **LOMBARDIA - AMBOGIOCHI** V.P.DA BREMBATE,18 BG- **SUPER UNION BG** V.QUARENGHI,21 BG -**VIRGIN MEGASTORE BG** V.XX SETTEMBRE,94 BG -**PERGIOCO SRL** V.TS,4/A BS -**FLYING STAR** V.MADONNINA,21 BRESSO -**DAIV PRODUCTION** V.DIAZ,7 C/O IPERSTANDA CASTELLANZA -**IPERCOOP VIRGILIO TECNO STORE** P.ZZA DEL COMMERCIO CERESE DI VIRGILIO -**SUPER UNION MI** V.MI,42 CESANO BOSCONE -**DEFCON ZERO** V.MI,240 CO -**DEFCON ZERO** V.MARSALA,19 GALLARATE -**LA CASA DEL GIOCATTOLO** V.LE DELLA VITTORIA,32 INTROBIO -**BIT SRL** V.CARLO CATTANEO,68 LC -**FUMAGALLI SNC** V.CARLO CATTANEO,42/F LC -**GALIMBERTI** VIALE TURATI, 46 LC - **COPEA** VIALE SABOTINO, 271 LEGNANO -**COMET** V.DELLA COSTITUZIONE,27 LEVATA DI CURTATONE -**GALIMBERTI** SS. MONZA-SARONNO LIMBIATE - **IPERCOOP LA FAVORITA** V.LE DELLA FAVORITA MN -**UBER** VIA VR, 34 MN -**DEFCON ZERO** V.PAISIELLO,28 ANG.V.LE GRAN SASSO MI -**LIBRERIA MONDADORI** L.GO CORSIA DEI SERVI,11 MI - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** C.SO PORTA VITTORIA,51 MI -**VIRGIN MEGASTORE MI** P.ZZA DUOMO,8 MI -**SI OK INFORMATICA** V.F.CASATI,2 MI -**MONDOGIOCO** V.LOMELLINA,24 MI -**SUPER UNION MI** V.MAESTRI CAMPIONESI,25 MI -**GAME OVER** V.POLIZIANO,8 MI -**SUPER UNION MI** V.SAN GALDINO,5 MI -**NEWEL SHOP SRL** V.MAC MAHON,73 MI -**GAME OVER** V.LE STELVIO,18 MI -**GALIMBERTI** VIA SOLARI, 5 MI -**MONDADORI INFORMATICA MULTICENTER** V.BERCHET,2 MI -**PERGIOCO SRL** V.S.PROSPERO,1 MI -**PERGIOCO SRL** V.BORGOGNA,7 MI -**PERGIOCO SRL** V.ALDROVANDI MI -**CASTOLDI** C.SO LODI, 6 MI- **BIT 84 SAS** V.ITALIA,4 MONZA -**PERGIOCO SRL** V.CAIROLI,5 MONZA -**CASTOLDI** C.SO MI, 47 MONZA- **ASSITEC SRL** V.TS,97/A/B PV -**LA VOCE DELLA LUNA** C.SO MAZZINI,1/B PV -**PERGIOCO SRL** C.SO CAIROLI,26/D PV -**ATLANTIDE** V.ROSSINI,43 SEREGNO -**CASTOLDI** P.ZA 4 NOVEMBRE, 15 SESTO S.GIOVANNI -**MEGA MUSIC** V.LEONARDO DA VINCI,157 TREZZANO SUL NAVIGLIO -**DEFCON ZERO** V.MOROSINI,11 VA -**COPEA** P.ZA REPUBBLICA, CENTRO COMMERCIALE LE CORTI VA -**QUEEN COMPUTER** V.BERNASCONE,16 VA -**CASTOLDI** VIA VITTORIO EMANUELE, 65 VIMERCATE – **MARCHE - AN INFORMATICA SAS** V.MARTIRI DELLA RESISTENZA,74 AN -**TRAFERRI ELENIO** V.MARTIRI DELLA RESISTENZA,32 AN -**DEFCON ZERO** V.D'ANCARIA,2 ASCOLI PICENO -**CERIONI SRL** V.VOLTA,5 ASPIO DI OSIMO -**COMPUTECH SRL** V.MARTIRI DI BELFIORE,77 CIVITANOVA MARCHE -**BERDINI** VIA S.PELLICO, ZONA COMMERCIALE CIVITANOVA MARCHE -**MULTIMEDIA MANIA** P.ZZA DEL POPOLO,22 FERNO -**BEST COMPUTER** V.ROMA,9 MC -**EDUCA MULTIMEDIA** V.MARCO POLO,54 OSIMO -**IPERCOOP MIRALFIORE** GALLERIA DEI FONDITORI,1 PS -**CERIONI SRL** V.GAGARIN C.COMM.LE " PALACE " PS -**VISSANI** VIA PASUBIO 47 PORTO D'ASCOLI -**TELCOM SNC** V.F.LLI ROSSELLI,45 PORTO SAN GIORGIO -**CONTROL DATA SYSTEM SRL** V.GIOCO DEL PALLONE,1 RECANATI -**GENESYS** V.CURZI,54 S.BENEDETTO DEL TRONTO -**MEETING SRL** B.GO SFORZACOSTA,160/D SFORZACOSTA -**COMPUTERNANIA** V.FILELFO,38 TOLENTINO – **PIEMONTE - VIPIANA GRUPPO GET** V.MARENGO,64 AL -**CAMELOT SAS** V.MACALLE' BI -**VIPIANA GRUPPO GET** C.SO EUROPA,7/C BI -**RISPARMIONE BORNATE** C.SO VALSESIA,44 BORNATE SESIA -**VIPIANA GRUPPO GET** C.SO FRANCIA,75 CN -**VIPIANA GRUPPO GET** V.GNIFETTI,70 NO -**RISPARMIONE** SS 229 KM 22 SUNO -**GIAMPI SPECIAL GAME** C.SO VC,104/B TO -**QUEEN COMPUTER** V.S.OTTAVIO,8 TO -**QUEEN COMPUTER** L.GO TURATI,49 TO -**QUEEN COMPUTER** C.SO FRANCIA,3 TO -**MASSA UMBERTO** VIA TN 34 VC -**VIPIANA GRUPPO GET** C/O MONFERRATO SHOPPING CENTER VILLANOVA M.TO – **PUGLIA - ANDRIA IPERMERCATI SPA** SS 170 PER BARLETTA ANGOLO TANG.PER TRANI ANDRIA -**COMPUTER UNION** V.C.PICANE,11 BARLETTA -**CENTROLUCE OROFINO** VIALE MANZONI, 1 BARLETTA -**IPERCOOP FOGGIA** V.LE DEGLI AVIATORI,126 FG -**MATTEO LA TORRE "MEDIA PUGLIA"** VIA DEGLI ARTIGIANI, 20/22 - VILLAGGIO ARTIGIANI FG -**GLOBAL GAME POINT** V.LE BA,14 GALLIPOLI -**AMS COMPUTER RESEARCH SRL** P.ZZA MAZZINI,50/B LE -**EUROELETTRONICA** VIA TA 110 LE -**JONIO SOFT** V.LE DELLA LIBERTA',80 MARTINA FRANCA -**IPERCOOP LECCE STRADA LE** - BR KM.I.9 SURBO -**COMPUTER LINE SNC** C.SO VITTORIO EMANUELE,257 TALSANO -**ESSECI SISTEMI SRL** V.CALAMANDREI,5/A TA -**MARILLI CENTER SRL** V.DI PALMA,88 C/O COIN TA -**IPERCOOP TARANTO** V.PER MONTEMESOLA, KM.10 TA – **SARDEGNA - EURALCOOP** VIA ROMA, 50 CARBONIA -**MANCONI SEBASTIANO** C. C.LE TERRANOVA, SS 125 OLBIA-PALAU OLBIA -**MANCONI SEBASTIANO** ZONA IND. PREDDA NIEDDA NORD, STRADA 1 SS – **SICILIA - SURROUND** V.J.KENNEDY,76 BELMONTE MEZZAGNO -**EXPERT - DE.GAS** VIA S. D'ACQUISTO, 22/A CALTANISSETTA - **ITALSAT SAS** V.VOLTA,25 CAPO D'ORLANDO - **PRISMA COMPUTERS SRL** V.CANFORA,89/A/B/C/D CT- **PC STORE SRL** V.LE IONIO,129 CT -**COMPUTER & CO** V.PRINCIPE NICOLA,33/A CT- **VEGA SRL** V.SALEMI,6/8 CT -**BRUNO** VIA L. RIZZO, 32 CT -**BRUNO** VIALE ITALIA ENNA -**ELECTRONIC WORLD** V.DOGALI,54/56 ME -**LA VIA LATTEA** VIA CARLO BOTTA, IS. 206 ME -**AC COMPANY ELETTRODOMESTICI** C.SO CARLO MARX, 160 MISTERBIANCO -**BRUNO** CONTRADA TORRE CANNATA - S.S. KM 340,20 MODICA- **ABACUS** V.LE DELLE MAGNOLIE,19 PA -**INFORMATICA DUEMILA SAS** V.MONGERBINO,41 PA-**ABACUS** V.MARIANO STABILE,143 PA -**MONDADORI INFORMATICA CENTER** V.PRINCIPE DI BELMONTE,92 PA -**ABACUS** V.SAMMARTINO,38 PA -**ABACUS** V.LE DELLE ALPI,50 PA -**ABACUS** V.S.ANNA,160 RG -**COMPUTER & CO** V.ADIGE,6/A S.GREGORIO -**LEONE** STRADA STATALE 114, KM. 4850 SINISTRA PISTUNINA – **SVIZZERA-PERGIOCO SRL** QUARTIERE MAGHETTI,20 LUGANO – **TOSCANA - IPERCOOP VALDARNO** V.LE AMENDOLA,13/15 AR -**CDS** VIA GUIDO MONACO, 78 AR -**CDS SUPER STORE** VIALE AMENDOLA, C. C.LE SETTE PONTI AR -**MEDIA STORE MARINO** SS 71, LOC. VALLONE, 3 CAMUCIA CORTONA -**MR.ALED** V.CAVOUR,17 CARRARA -**GAME CENTER** V.RIDOLFI,94 EMPOLI - **MILLENIUM SAS** V.DEL PARADISO,2/R FI -**GPL SRL** V. DEI MARTELLI,22/24 R FI -**TELEINFORMATICA TOSCANA** V.BRONZINO,36 FI -**CDS SUPER STORE** VIA DI NOVOLI,22 FI -**EUROINFOTECA** V.LE F.STROZZI,2/A/B/C FI -**PERGIOCO SRL** V.LE S.LAVAGNINI,40 FI -**EUROINFOTECA** V.CENTO STELLE,5/A FI -**HYPERNEDIA SRL** V.MASO DI BANCO,21 FI -**MICHELONI GIANFRANCO & C.SNC** V.C.COLOMBO,14/C FOLLONICA -**IPERCOOP SIGNA** V.SANTA MARIA A CASTAGNOLO,5/7 LASTRA A SIGNA -**IL COMPUTER** V..LE COLOMBO,216 LIDO DI CAMAIORE -**FUTURA 2** V.L.CAMBINI,17/19 LI -**ELECTRONIC MANIA** V.LE VITTORIO VENETO,26 LU -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA CARLO DEL PRETE, 8 LU - **CDS CASA DELLO SCONTO** VIA MARINA VECCHIA 222 MS -**IPERCOOP MONTECATINI** V.BISCOLLA ANG.VIA CAMPORCIO MS E COZZILE -**IPERCOOP VALDARNO** V.DELL'OLEANDRO,37 MONTEVARCHI -**COMPUTER CITY SNC** C.SO ITALIA,163/B PIOMBINO -**MONDADORI INFORMATICA CENTER** V.LE GRAMSCI,21/23 PI -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA CARNELUTTI, 1 PI - **INTERNET SERVICE** MONTECATINI TERME – ZONA MARGINE COPERTA V.I° MAGGIO,113 PT - **EUROINFOTECA** V.E.FERNI,84/B PT -**GAVAZZI** VIALE ADUA, 42 PT -**ELECTRONIC DREAMS SAS** P.ZZA ARNO,1/2/3 PONTEDERA -**COMPUTER & CO.** V.BISENZIO A SAN MARTINO,3/B PO -**EUROINFOTECA** V.ROMA,93 PO -**CDS** VIA VALENTINI, 4 PO - **GIPSY KING SNC** P.ZZA MATTEOTTI ANG.V.DON MINZONI QUERCETA -**CDS** SS 29 ANGOLO VIA GRAMSCI SAN GIOVANNI VAL D'ARNO -**BELLANTI & C. SAS** L.GO P.L.DA PALESTRINA,347 SCANDICCI -**BIAGINI GIULIO & C.SNC** V.ACHILLE SCLAVO,19 SI -**BIANCHI** STRADA MASSETANA, 24 SI -**CDS** C. C.LE "I GELSI" - VIA DI CASAL PIANO SINALUNGA -**PC PIU' SRL** V.MAZZINI,310/B VIAREGGIO -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA AURELIA SUD N. 6 VIAREGGIO– **TRENTINO - ALTO ADIGE - ELETTRON MATTEUCCI SRL** V.PA,33 BZ -**EP: LEONARDELLI** VIALE DANTE, 1 PERGINE VALSUGANA -**ELETTROCASA SRL** V.GOCCIA D'ORO,13 TN – **UMBRIA - IPERCOOP COLLESTRADA** LOCALITA' COLLESTRADA PG -**CDS SUPER STORE** VIA CAMPO DI MARTE, 3C PG -**EUROINFOTECA** V.CAMPO DI MARTE,24 PG -**CIEM MINUTI** VIA DELLA VALTIERA, 5 PONTE SAN GIOVANNI -**UK GENERATION SERVICE** V.DELLA STAZIONE,70 TR -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA G. DI VITTORIO, 27/29 TR – **VENETO - VIDEOCASA HIFI** V.STAZIONE,65 BALLO' DI MIRANO -**UBER** VIA MASCAGNI, 31 CASTEL D'AZZANO -**COMPUTER SHOP** GALL.EUROPA,20 C/O C.COMM.LE "I GIARDINI DEL SOLE" CASTELFRANCO VENETO -**GHEGIN- ABACUS S.N.C** BORGO SAN GIOVANNI.1363 CHIOGGIA -**GHEGIN** VIA MIRANESE, 283 CHIRIGNAGO -**COMPUTER POINT** V.BORGO PD,79 CITTADELLA -**ELETTRONICA DOLOMITI SRL** V.UNIERA,7/9 FELTRE -**ESSEGI DISTRIBUTRICE SRL** V.MATTEI MARCON -**COMPUMANIA SRL** V.CARLO LEONI,32 PD -**COMPUTER SHOP** V.VENEZIA,61 C/O C.COMM.LE "GIOTTO" PD -**VIRGiN MEGASTORE PD** C.SO DEL POPOLO,10 PD -**ZATTARIN GET** V.LE S.BIASUZZI,28/1 C.COMM.LE "LA CASTELLANA" PAESE -**ZATTARIN** V.PORTA PO,193 SS 16 C.COMM.LE "LA FATTORIA" RO -**IPERCOOP CENTROPIAVE** V.ISEO,63 S.DONA' DI PIAVE -**EUROMARKET SRL** VIA DELLA PROVVIDENZA 212 SARNEOLA DI RUBANO -**TECNO CITY** VIA VAL POSINA , 55 THIENE -**UBER** VIALE VENEZIA, 5 VR -**UBER** VIA CÀ' DI COZZI , ANGOLO VIA QUINZANO VR -**PERGIOCO SRL** V.GIOVANNI DELLA CASA,10 VR -**DOMINIO SAS** V.GO,1/A VI -**FOR – MHA** PIAZZA BIADE,11/A VI -**COMPUTER SHOP** S.S.11 PADANA SUPERIORE,60 C/O C.COMM.LE "PALLADIO" VI -**ZATTARIN** V.LE VERONA,59 VI -**SCHIAVOTTO** VIA MAROSTICANA 24 VI -

Troverai Amerzone nel rivenditore più vicino a te.

COMPUTER DISCOUNT
la catena italiana dell' informatica
www.computerdiscount.it

AL:C.SO LAMARNORA, 45 - **AN:**VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 66 - **AR:**VIA M.PERENNIO, 58 - **AV:**VIA CIRCUMVALLAZIONE N. 54 D/E -**AVEZZANO:**VIA CORRADINI 185 - **BA:**VIA G.CAPRUZZI, 128 -**BARLETTA:**VIA MONFALCONE, 49 -**BASSANO DEL GRAPPA:**VIA GOBBI, 12 (VICINO PISCINE AGNOLIN). -**BG:**VIA BONOMELLI,17 - **BG (CURNO):**VIA FERNI, 56-**BO:**VIA BOVI CAMPEGGI, 1/C/D -**BO:**VIA S. DONATO, 2 (ANG. VIA BERTI PCHAT) -**BZ:**VIA GARIBALDI, 42-**BS:**CORSO CAVOUR, 62-**BR:**CORSO UMBERTO I, 102 -**BUSTO ARSIZIO:**VIA ALESSANDRO VOLTA, 1 -**CA:**VIALE G. MARCONI, 222 -**CA:**PIAZZA DELLA REPUBBLICA, 21 -**CALTAGIRONE:**VIA ESCURIALES N. 5/7/9 -**CL:**VIA ELENA, 90 -**CB:**VIA GARIBALDI, 44 -**CARPI:**VIA UGO DA CARPI, 61 (ANG. VIA CATTANI) -**CARRARA:**VIA XX SETTEMBRE, 63 -**CE:**VIA ROMA, 84 -**CT:**VIA ALA, 65 -**CT:**VIALE AFRICA, 120 -**CZ:**VIA VITTORIO PUGLIESE, 26 -**CH:**V.LE B. CROCE 8/10 -**CIVITANOVA MARCHE:**VIA MARTIRI DI BELFIORE, 86 -**CO:**VIALE MASIA, 16/18 -**CS:**VIA P. RODOTÀ 15C/D -**CN:**CORSO IV NOVEMBRE, 23/A -**FANO:**VIALE I MAGGIO, 113/A -**FI:**VIALE MATTEOTTI, 9 -**FI:**VIALE REDI, 157 -**FI:**VIALE TALENTI, 31/33 - **FG:**VIA MONTEGRAPPA 47/49 -**FOLLONICA:**VIALE MATTEOTTI , 34 -**FO:**CORSO DELLA REPUBBLICA, 171/E -**GE:**VIALE BRIGATE BISAGNO, 27/R -**GO:**CORSO ITALIA 123/B -**GR:**V.LE FOSSOMBRONE, 23 -**IMOLA:**VIA EMILIA 255 -**IM:**VIALE BELGRANO, 17 -**JESI:**VIA DEL LAVORO 24 -**AQ:**VIALE DELLA CROCE ROSSA, 237 -**SP:**VIALE S. BARTOLOMEO, 87/89 -**LAMEZIA TERME:**P.ZZA ARDITO 1 - **LT:**VIA DEL LIDO (CENTRO COMM. MORBELLA) -**LE:**VIA BRACCIO MARTELLO, 26 -**LE:**VIALE OTRANTO 35 -**LC:**CORSO PROMESSI SPOSI, 23/D -**LI:**SCALI CIALDINI,49 (ANG.AZEGLIO) -**LU:**VIALE R. MARGHERITA, 129 -**MC:**VIA ROMA N. 74/A -**MN:**VIA A: MORO, 7 -**MN:**VIA VR, 13 -**MS:**VIA CARDUCCI, 26 (LE COLONNE) -**MATERA:**VIA NAZIONALE, 5 -**ME:**VIA LA FARINA, 53 -**MESTRE:**VIA TO, 1/A -**MI:**STAZ. CENTRALE - LATO P.ZZA IV NOVEMBRE -**MI:**VIA CENISIO, 61 -**MI:**PIAZZA CLOTILDE, 8 -**MI:**PIAZZA CADORNA, 13 -**MI:**VIALE BLIGNY, 15 -**MI:**VIA A. COSTA, 33 (MM LORETO) -**MI:**VIA CASALE, 3 (MM P.TA GE) -**MI - CORSICO:**NUOVA STRADA VIGEVANESE, 17 (ANG. VIA CABOTO) -**MI CINISELLO:**VIALE FULVIO TESTI 188 CINISELLO BALSAMO -**MI-RHO:**VIA V.VENETO, 3 ANG VIA ITALIA -**MILAZZO:**VIA CUMBO BORGIA 72/A -**MO:**VIA EMILIA OVEST, 234 - **MONFALCONE:**VIA IX GIUGNO 84/A -**MONTECCHIO MAGGIORE:**VIA MADENNETTA (ALTE DI MONTECCHIO MAGGIORE) -**MONZA:**CORSO MI, 19 -**NA:**VIA PAOLO TOSTI, 28/30 (USC.TANG.VOMERO) -**NA:**VIA CRISTOFORO COLOMBO, 55/60 (VIA MARINA) -**NA PORTICI:**VIA LIBERTÀ 185/191 -**NETTUNO:**VIA GRAMSCI, 46 (FRONTE CASTELLO SANGALLO) -**NO:**VIA BIGLIERI, 4/M -**ORISTANO:**VIA CA, 255 -**PD:**VIA GIOTTO, 29-**PA:**VIA MARIANO STABILE 156 -**PA:**VIA AUSONIA, 114 -**PR:**VIA TN, 1/B -**PARTINICO:**VIALE DELLA REGIONE N.2 -**PV:**CORSO CAIROLI, 57 -**PG:**VIA SETTEVALLI, 93 -**PE:**VIA G. MARCONI, 130/132 -**PC:**STRADONE FARNESE, 2 Q -**PI:**VIALE GRAMSCI, 13 -**PI:**VIA MATTEUCCI, 36 -**PT:**VIA ATTILIO FROSINI, 57-**POMEZIA:**LARGO URBINO SNC -**PONTEDERA:**P.ZA MARTIRI DELLA LIBERTÀ, 25 -**PORDENONE:**CORSO LINO ZANUSSI 1/D (LOC. PORCIA) -**PZ:**VIA MAZZINI, 149/151 -**PZ:**VIA DELLA CHIMICA SNC -**PO:**VIALE DELLA REPUBBLICA, 234 -**RG:**VIA UGO LA MALFA, 29 -**RA:**CIRCUNVALLAZ. P.ZZA D'ARNI, 82/84 -**RC:**VIA VITTORIO VENETO, 35 -**RE:**VIA EMILIA ALL'OSPIZIO 52/A/B -**RN:**VIA XX SETTEMBRE, 1 -**ROMA:**VIA CRISTOFORO COLOMBO, 219 -**ROMA:**P.ZZA INDIPENDENZA, 27 -**ROMA:**VIA PRENESTINA, 247/249 -**ROMA:**VIA MERULANA 245/C -**ROMA:**VIA TORREVECCHIA 1221-G-**ROMA:**VIALE M. F. NOBILIORE, 16/22 -**ROMA:**VIA ANASTASIO II, 338/340 -**ROMA:**VIA NOMENTANA (ANG. VIA TRIPOLI) -**RO:**CORSO DEL POPOLO, 373 -**SALERNO:**VIA SETTIMIO MOBILIO,53/55 -**SAN BENEDETTO DEL TRONTO:** -**SS:**V.LE UMBERTO, 106/H -**SASSUOLO:**L.GO VR, 17-**SAVONA:**VIA XX SETTEMBRE, 23/25 R -**SENIGALLIA:**VIA PODESTÀ, 57/A -**SI:**VIA CAVOUR, 138/140 -**SR:**C.SO GELONE 48 -**SOLARO-SARONNO:**VIA VA, 117/C -**TA:**VIALE VIRGILIO, 57/C -**TERNOLI:**VIA DEL MOLINELLO, 10 (FRONTE USL) -**TR:**VIA PORTA S. ANGELO, 18 -**TO:**C.SO REGINA MARGHERITA 100/D -**TO:**VIA CASANA 46/E (ANG. C.SO TRAIANO) -**TO:**CORSO L. EINAUDI, 8 -**TO:**VIA LANZO,15 -**TN:**LARGO NAZARIO SAURO, 6 -**TV:**VIALE DE GASPERI, 30 -**TS:**CORSO CAVOUR, 5/B -**UD:**PIAZZALE D' ANNUNZIO, 37 -**VA:**VIALE MI, 18 -**VR:**LARGO DON BOSCO, 4/5 (CASTELVECCHIO) - **VIAREGGIO:**VIA GARIBALDI,78 -**VI:**VIA MONTEGRAPPA, 22 -**VT:** VIA I GARBINI, 29 M -

NEW MEDIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax 0543.720367
E-mail newmedia@mbox.queen.it

MICROÏDS
www.microids.com

TITOLO: *HOMEWORLD*
SVILUPPATORE: *SIERRA*
USCITA: *GIUGNO 1999*

La razza umana è nata veramente sulla Terra? C'è vita nell'universo? Ritroverò mai quei calzini che sono spariti nel nulla anni fa?

ARCHEOLOGIA SPAZIALE

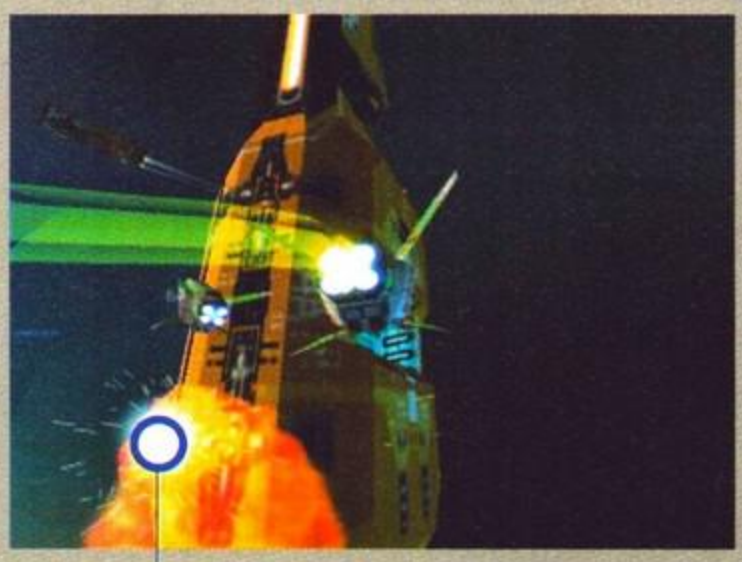
E' veramente bizzarro come il mio attuale destino coincida in maniera impressionante con la trama di Homeworld, il videogioco di prossima uscita cui sono dedicate queste quattro pagine patinate e strabordanti di caratteri. La trama di questo prodotto prende infatti le mosse da un ritrovamento archeologico e dall'interpretazione di simboli arcani, operazione che io sto svolgendo proprio in questo momento con risultati non esaltanti. Sono alle prese con un quaderno consegnatomi dal Silvestro, quaderno contenente gli appunti relativi a questo bel pezzo di software da lui redatti nel corso del suo ultimo viaggio negli States... e fin qui non ci sarebbe nulla di notevole, se non fosse che i segni da lui tracciati assomigliano più a una serie di geroglifici tracciati da uno scriba assiro ubriaco, pressoché cieco e malato di morbo di Parkinson che a qualcosa di intelligibile. Triste destino quello del redattore, anche se l'aver superato i quindici anni di training in un monastero nepalese necessari all'ammissione nella truppa di TGM mi aiutano a superare quest'ennesima prova con la serenità di un cercopiteco ormai defunto da parecchi giorni. Oltretutto, il titolo di cui mi accingo a parlarvi sembra valido assai, e questo non può essere che un incentivo a sgranchire le dite e a farle correre sui tasti fino ad aver riempito di parole queste quattro facciate. Cominciamo, come prevede l'etichetta, dalla trama. Come già annunciato poche righe orsono, la storia comincia con il ritrovamento di un reperto archeologico realizzato con un materiale non reperibile nella galassia in mezzo a un deserto non meglio identificato. Com'è ovvio, quest'evento scatena una serie di inquietanti domande, la prima delle quali riguarda l'effettiva presenza di altre razze senzienti nell'universo, mentre quella immediatamente successiva è ancora più inquietante: e se l'uomo, lungi dall'essere originario del pianeta che attualmente occupa, provenisse dalle profondità dello spazio e fosse stato confinato su quest'umida palla di fango in seguito ad avvenimenti da lungo tempo dimenticati? Ce n'è abbastanza per costruire un background con i fiocchi, ma i designer di Homeworld hanno voluto strafare e hanno aggiunto a questo polpettone due razze, i Kushan e i Taiidan, la prima delle quali è stata sconfitta tempo fa in una guerra durata secoli e confinata su di un pianetucolo insignificante sito in un angolo della galassia, condannata a vivere in esilio perpetuo e a perdere memoria del conflitto. Nonostante ciò, remote memorie di questi accadimenti sono state tramandate per generazioni sotto forma di leggende, leggende alimentate dal ritrovamento di un misterioso cristallo che, come si scopre dopo attente analisi, emana un segnale intermittente interpretabile come una

Non so se sia un immagine di gioco o un filmato di intermezzo ma, considerando che questi ultimi saranno realizzati con lo stesso motore grafico, non posso fare altro che rimanere a bocca aperta!

Spettacolo! Volo in formazione nello spazio siderale, pronti a sganciare un carico di morte sugli avversari ignari.

Mi sa che quest'astronave ha i secondi contati... ormai senza controllo, va alla deriva verso lo schermo e si appresta a esplodere (o implodere?).

Non so in base a quale principio fisico queste astronavi lascino dietro di loro scie di differenti colori, ma devo ammettere che sembra di assistere a un corteo carnevalesco... tranne che per i laser e le bombe da duecento megatoni.



Le navi di piccole dimensioni non potranno sperare di distruggere i colossi come questo, ma serviranno comunque come diversivo e per mettere fuori uso i sistemi di armamento.

specie di mappa del cosmo. A questo punto, la comunità scientifica si convince definitivamente dell'ipotesi extraterrestre e viene ordinata la costruzione di un'astronave che sfrutti come sistema di navigazione in succitato cristallo, grazie al quale i Kushan sperano di giungere al proprio pianeta natio. A questo punto naturalmente entrerete in ballo voi, i giocatori, gli dei ex machina, gli eroi nelle cui mani giace il destino della razza (dimenticavo di dire che sarà possibile interpretare entrambe le popolazioni, senza differenze apprezzabili nel background). Inizialmente sarà vostro compito sovrintendere alla costruzione del primo veicolo spaziale, scegliendone varie caratteristiche e personalizzandolo anche nel colore, per poi lanciarvi nelle profondità dello spazio alla ricerca delle vostre origini. A proposito della costruzione di vascelli stellari, occorre dire che sarà possibile realizzare cinquanta tipi differenti di astronave, venticinque per razza, che spazieranno dai veloci velivoli da ricognizione alle enormi corazzate, passando per caccia dotati di devastante potenza di fuoco e cargo indispensabili per l'approvvigionamento. Occorrerà comunque investire in ricerca per poter disporre dei modelli più avanzati, e a tal proposito vanno segnalate per bellezza grafica le scene che mostrano le astronavi appena costruite mentre si assemblano da sole nelle profondità dello spazio, per poi risplendere alla luce delle stelle e unirsi alla propria formazione. Quest'ultimo concetto è assolutamente fondamentale per la comprensione della struttura di Homeworld, poiché il prodotto di casa Sierra è fondamentalmente uno strategico in tempo reale in cui controllerete gruppi di navi spaziali, selezionandole in un ambientazione tridimensionale con il mouse proprio come siete abituati a fare con Zerg e Protoss, che comunque dispongono solo di due dimensioni. Dovrete dunque utilizzare il mouse come se foste nell'usuale ambiente Windows, trascinando il cursore per selezionare una determinata area dello schermo e le unità in essa contenute, premendo il tasto sinistro per spostare i vascelli e quello destro per accedere ai menu a tendina contenenti le varie opzioni disponibili. In particolare, sarà necessario scegliere con cura la formazione secondo cui disporre le proprie forze: sarà possibile scegliere tra sei schemi predefiniti e salvarne altri quattro di propria creazione, ferma restando la possibilità di improvvisare una nuova tattica sul campo di battaglia e cercare di battere gli avversari con l'effetto sorpresa. Non solo di battaglie vive comunque una razza alla ricerca della propria identità, quindi se vorrete sopravvivere a lungo nell'universo di Homeworld dovrete avanzare con i piedi di piombo, mandando astronavi in ricognizione, evitando di attaccare le razze che non manifestano propositi ostili (non esiste una vera e propria gestione della diplomazia, ma solamente indicatori che misurano il tipo di rapporto che intercorre tra due civiltà) e scambiando la vostra tecnologia con quella dei popoli che incontrerete, in modo di non trovarvi da soli e con le spalle coperte quando sarà il momento dello scontro con i cattivissimi Taiidan (o Kushan, nel caso abbiate scelto l'altra fazione). Per quel che riguarda la struttura di gioco, sarete posti di fronte a sedici missioni della durata di un paio d'ore l'una, che spazieranno da quelle di esplorazione a quelle di guerra aperta, anche se ovviamente l'evolversi della trama cambierà radicalmente a seconda del vostro comportamento e dei risultati da voi ottenuti sul campo di battaglia. L'accorto comandante della flotta apprenderà anche a sfruttare al meglio la possibilità di impostare waypoint estremamente dettagliati e di controllare la telecamera a proprio piacimento, con oltre ottanta livelli di zoom, così come a distinguere le situazioni in cui si renderà necessaria un'offensiva senza quartiere da quelle in cui sarà più opportuno adottare una tattica evasiva, suddividendo le astronavi in piccoli gruppi e formando contingenti d'attacco separati, per impegnare il nemico su più fronti e magari coglierlo di sorpresa. Similmente a quanto accade in titoli del calibro di Civilization, la mappa di gioco si svelerà man mano che si procede e le profondità spaziali non avranno più segreti per voi con il trascorrere del tempo, anche se a volte potrà capitare che le cose non siano esattamente come sembrino e alcuni dei segreti più nascosti della galassia si parino di fronte ai vostri occhi. Altra caratteristica che accomuna

Essendo questo un gioco fantascientifico, non potevano mancare strani campi di forza che creano problemi ai motori delle astronavi o danneggiano i circuiti dell'iperguida... qualunque cosa essa sia.

Credo di non aver mai visto la violenza di una cannonata resa così bene graficamente. Lo scoppio che perfora da parte a parte la navicella è da standing ovation!

Homeworld al filone dei gestionali è la presenza di risorse, questa volta presentate sotto forma di asteroidi e nebulose, che potranno essere raccolte dalle astronavi e utilizzate per il sostentamento della flotta e per la creazione di nuove unità, anche se ovviamente il giocatore accorto cercherà di bilanciare alla perfezione questi due aspetti. Non mancherà anche l'impiego di tattiche inusuali: progettate per un utilizzo a corto raggio e potranno restare a corto di carburante nei pressi di Alpha Centauri o in qualunque altro posto si trovino in quel momento, il che renderà necessaria la costruzione e l'utilizzo di navette di rifornimento in pieno stile Desert Storm, sperando che gli eroici astronauti non prendano a modello le imprese dei nostri avieri in terra irachena. A

Continua la sfilata di velivoli e si sprecano gli aggettivi di ammirazione per la qualità dei modelli. Il colore di quest'astronave poi si intona molto con lo sfondo...

per esempio, nel caso uno dei vostri velivoli sia in procinto di essere distrutto, può essere un'idea brillante l'utilizzarlo come kamikaze, dirigendolo verso un'unità nemica e cercando di distruggere anche quest'ultima nella collisione, come è possibile "lanciare" un asteroide contro un avversario particolarmente corazzato, dopo aver usato l'ammasso di pietre come riparo dai colpi diretti verso le proprie forze. Oltretutto, diverse astronavi saranno

Una immagine di gioco che, per quel che sono riuscito a comprendere, raffigura un'astronave mentre se ne esce dall'iperspazio nelle prossimità di un altro velivolo.

Ho inserito un bel po' di questi disegni perché mi ricordano molto Akira, uno dei miei manga preferiti, e perché ritengo che rendano molto bene lo spirito con cui è stata concepita la parte grafica di Homeworld.

Come potete vedere, i dettagli non vanno persi anche nel caso in cui le navette si avvicinino notevolmente allo schermo, anche se ogni tanto le texture mi sembrano un po' incollate... ma probabilmente nella versione finale quest'effetto sarà sparito.

queste indispensabili strutture si aggiungono le unità addette alla riparazione della flotta, che potranno essere utilizzate manualmente oppure agire automaticamente per tamponare i danni più gravi.
Siete incuriositi da quanto ho scritto finora? Allora tenete gli occhi incollati alla pagina, perché il meglio deve ancora venire! Ho infatti volontariamente trascurato di accennare all'aspetto grafico di Homeworld, vera e propria punta di diamante di quest'ambiziosa produzione americana. Quando il Silvestro si è recato a visitare gli studi di produzione, era stato implementato solamente il supporto per le librerie OpenGL, ma naturalmente nel momento in cui troverete il prodotto sugli scaffali dei negozi potrete portarvelo a casa a cuor leggero anche se la vostra scheda video supporta solamente il Direct3D, che ormai comunque si sta imponendo come standard, con la possibile eccezione del settore degli sparatutto in prima persona, dove ancora dettano legge i parametri impostati qualche anno fa da Carmack e soci. Comunque sia, le fotografie che costellano queste pagine dovrebbero rendere giustizia al lavoro svolto dai grafici, che si sono applicati in maniera certosina al fine di rendere le astronavi e gli altri oggetti che vagano per lo spazio il più realistici possibile: basta pensare al fatto che, se un veicolo spaziale è sufficientemente vicino allo schermo, il livello di dettaglio è talmente alto che è possibile vedere i laser che rinculano e ogni minimo danno inflitto alla struttura! Se pensate che tutto ciò possa andare a discapito della velocità siete in errore, poiché i ragazzi della Sierra devono aver cercato ispirazione nel lavoro che la Shiny sta ultimando per il Messiah prossimo venturo. Sarà infatti utilizzato un sistema molto simile a quello ideato da David Perry, che prevede un calcolo in tempo reale del numero di poligoni necessari perché un oggetto, in base alla sua distanza dal punto di vista del giocatore, risulti estremamente dettagliato consentendo nello stesso tempo di evitare rallentamenti anche a una risoluzione di 1800x1200 (anche se presumo che solo i possessori di computer ninja e di schermi di dimensioni gargantuesche potranno godersi appieno tale modalità di gioco). In linea di massima, ogni astronave sarà composta da circa duecento poligoni, che potranno scalare fino a cinquantacinque nel caso le unità siano molto lontane, mentre in caso contrario avrete la possibilità di esaminare ogni minimo dettaglio delle strutture, per realizzare le quali i designer affermano di essersi ispirati a capolavori di animazione giapponese del calibro di Akira e Ghost in the Shell, il che è piuttosto bizzarro per un prodotto di questo genere, per lo più americano. Quest'influenza comunque si nota nettamente soprattutto osservando le astronavi di dimensioni maggiori, che hanno un look piuttosto fumettistico, ma estremamente minaccioso, e ricordano decisamente alcune delle creazioni più riuscite dei nostri amici dagli occhi a mandorla, in particolar modo per quel che riguarda la complessità delle strutture, l'intersecarsi del metallo e le dimensioni degli armamenti montati sui vascelli spaziali. Ho notato particolare cura nella realizzazione

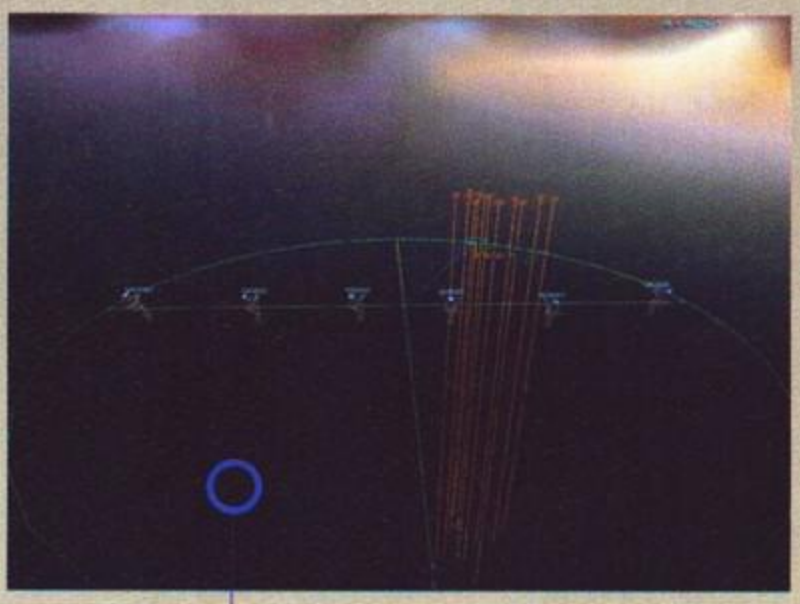
NEXT

delle scie delle navicelle, caratteristica questa che accomuna in un certo senso Homeworld a I-War, prodotto dei Particle Systems di indubbia classe uscito sul mercato nel dicembre del 1997, che si contraddistingueva per una serie di innovazioni estremamente interessanti, similmente a quanto accade per il pargolo di Sierra. Non potrò infatti mai dimenticare il momento in cui, mentre giocavo al simulatore spaziale distribuito da Ocean (al tempo esisteva ancora questo storico brand) rimasi stupefatto nel constatare come un velivolo nemico si fosse nascosto ai miei radar ancorandosi allo scafo del mio mezzo, così come ricordo con estremo piacere la lunghissima introduzione. Come è ormai uso della maggior parte dei videogiochi di esplorazione e conquista spaziale, le sequenze animate d'intermezzo sfrutteranno lo stesso motore grafico delle missioni, dando così un'impressione di continuità e integrandosi nella trama senza bruschi stacchi. Molta cura è stata riposta nella realizzazione della succitata mappa stellare, che potete vedere in una delle immagini e che sarà indispensabile per non perdere l'orientamento e per gestire sulla lunga distanza la strategia bellica, permettendovi di verificare la disposizione delle vostre forze e di quelle nemiche a lungo raggio. Da quello che mi è stato possibile vedere, Homeworld sarà una vera e propria festa per i vostri bulbi oculari, con stormi di astronavi multicolori che si affronteranno senza esclusione di colpi, coniugando i movimenti lenti e possenti delle corazzate con quelli rapidi e decisi dei caccia... speriamo che tutto ciò non vada a discapito della strategia e non impedisca di pianificare con sufficiente cura le battaglie! Dopo aver sviscerato le qualità grafiche di Homeworld, la solita etichetta impone di volgere la propria attenzione all'aspetto musicale, e tosto il Gatto ci fa sapere tramite il suo indecifrabile quaderno degli appunti che la colonna sonora rende perfettamente l'atmosfera e che si adatta alle situazioni di gioco, sottolineando i passaggi più drammatici con composizioni marziali e infondendo tranquillità nel corso della navigazione spaziale, mentre le voci dei piloti trasmesse via radio accompagnano il giocatore nel corso degli eventi, anche se non ci è dato ancora di sapere se il prodotto verrà localizzato nella nostra lingua, dato che questa decisione verrà presa seguendo imperscrutabili strategie di marketing all'approssimarsi della data d'uscita. Grazie a una nota ulteriore, apprendo che le musiche sono ispirate a Barber, il che sarebbe estremamente interessante se solo avessi una minima idea riguardo all'identità di questo simpatico signore, che probabilmente non ha molto da invidiare a John Williams, anche se non ha raggiunto la fama del geniale compositore di Guerre Stellari. Spostando la nostra attenzione dall'apparato uditivo alla ghiandola che controlla le scariche di adrenalina, ci imbattiamo immancabilmente nel discorso relativo al multiplayer, che sarà presente sia in modalità deathmatch che cooperativa contro la CPU, con un massimo di 8 giocatori impegnati a fracassarsi a vicenda nelle profondità siderali, all'interno di diverse mappe che differiscono per la distribuzione delle risorse e dei corpi celesti. Giunto alla fine dell'articolo, non posso che chiudere con una perla di saggezza che faticosamente ho recuperato tra gli incomprensibili geroglifici tracciati dal Silvestro, rimettendoci alcune diottrie e ricorrendo all'aiuto di alcuni elementali invocati per l'occasione dalle tenebre più oscure: "Homeworld fa sembrare i titoli Blizzard vecchi di un secolo e anche i nuovi giochi tridimensionali devono stare attenti!". E se lo dice lui...

Ho già avuto modo di specificare come le scie lasciate dalle astronavi siano uno degli effetti più riusciti dell'intera produzione e come a esse sia affidata parte dell'impatto scenico.

Ecco una delle astronavi che sarà possibile costruire... notate i colori discretamente vivaci e l'aspetto molto simile a quello di una portaerei... tra un po' vedremo spuntare Capitan Harlock!

Pilotare un vascello minuscolo può avere i suoi vantaggi: per esempio, è possibile avvicinarsi a un bersaglio grosso passando tra un laser e l'altro!



La mappa stellare (che tra l'altro ricorda molto i radar di alcuni grandi classici come Frontier) sarà indispensabile per giungere alla meta e per tenere d'occhio la situazione nel corso delle battaglie.

Giordano "GBC" Contestabile

Software Universe®

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030 37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331 77.96.20

NUOVA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

NUOVA APERTURA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

NUOVA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

GAMES CD

DAL 01-03-99

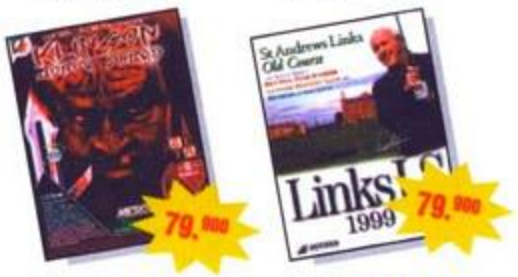
3D Ultra Pinball (Edicola)	39.900	34.900
Actua Soccer 3	89.900	69.900
Age Of Empires	99.900	84.900
Age of Empires: Rise of Rome	99.900	89.900
Anno 1602	89.900	79.900
Apache Havoc	104.900	89.900
Armored Fist 2	104.900	49.900
Art Of Magic	99.900	69.900
Asghan	89.900	74.900
Axis & Allies	109.900	79.900
Baldus Gate's	Telefonare	Telef.
Bass Master Classic	69.900	49.900
Battaglia Navale	69.900	59.900
Biosys	Telefonare	Telef.
Black Dhalia	114.900	89.900
Brunswick Circuit Bowling	69.900	59.900
Buggy	99.900	69.900

Caesar III	99.900	79.900
Campionato '98/'99	69.900	54.900
Carmageddon 2	109.900	69.900
Catz III	69.900	59.900
Centipede	99.900	69.900
China	109.900	69.900
Comanche 3	104.900	39.900
Combat Flight Simulator	139.900	119.900
Commandos	109.900	79.900
Creatures 2	94.900	69.900
Dark Project: L'ombra del Ladro	99.900	69.900
Deathtrap Dungeon	109.900	69.900
Delta Force	Telefonare	Telef.
Diablo (Edicola)	39.900	34.900
Die By The Sword	99.900	69.900
Die Hard Trilogy (Edicola)	49.900	34.900
Drag Racing	74.900	39.900
Dune 2000 (Ita)	109.900	79.900
E.S.P.N.	Telefonare	Telef.
European Air War	Telefonare	Telef.
Extreme Trial Motocross	89.900	69.900
F-16 Multirole Fighter	99.900	69.900
F-22 Raptor	99.900	69.900
Falcon 4.0	99.900	69.900
Fifa '97 (Edicola)	49.900	34.900

GAMES CD

VENGONO APPLICATI I PREZZI PROMOZIONALI INDICATI IN ROSSO

Fifa '99	104.900	69.900
Fifa World Cup '98	89.900	49.900
Fighter Pilot	114.900	59.900
Fighter Squadron	Telefonare	Telef.
Final Fantasy VII	109.900	79.900
Formula 1 GP 2 (Edicola)	Telefonare	Telef.
Frogger	89.900	69.900
Frogger	89.900	69.900
Future Cop L.A.P.D.	109.900	79.900
Gangsters	99.900	69.900
Gex 3D	84.900	69.900
G-Nome	39.900	19.900
Grand Prix Legends	99.900	69.900
Grand Prix Manager 2	59.900	39.900
Grand Touring	99.900	79.900
Grim Fandango (Ita)	109.900	69.900
GT Racing	79.900	39.900
Half Life	99.900	69.900
Heretic 2	109.900	79.900
Il Quinto Elemento	104.900	79.900
Industry Giant	94.900	69.900
Int. Rally Champ. (Edicola)	39.900	34.900
Israeli Air Force	99.900	79.900
Jetfighter Fullburn	104.900	49.900



Johnny Herbert's Grand Prix	59.900	49.900
King Quest VIII	Telefonare	Telef.
KKND 2	94.900	69.900
Klingon Honor Guard	109.900	79.900
Larry 7 (Edicola)	39.900	34.900
Larry's Casino	89.900	69.900
Lego Island - Isola Lego	94.900	69.900
Links 1999	119.900	79.900
Luftwaffe Commander	Telefonare	Telef.
Lula - the sex empire -	79.900	59.900
Mdk (Edicola)	39.900	34.900
MIG 29 Fulcrum	99.900	69.900
Monkey Island III	99.900	49.900
Moto Racer	79.900	39.900
Moto Racer 2	104.900	79.900
Motocross Madness	99.900	89.900

Myst (Edicola)	39.900	34.900
NBA Live '99	99.900	69.900
Need For Speed 3	104.900	79.900
NHL '99	94.900	69.900
Nightlong	79.900	69.900
O.D.T.	89.900	69.900
Oddworld: Abe's Oddysee	39.900	34.900
Pandemonium 2	104.900	69.900
Police Quest Swat 2 (Ita)	99.900	69.900
Populous 3: The Beginning	119.900	79.900
Power Chess 2	89.900	69.900
Powerslide	89.900	59.900
Pro Pilot (Ita)	109.900	69.900
Quake II	94.900	69.900
Quake Resurrrection Pack	49.900	44.900
Railroad Tycoon 2	99.900	69.900
Rainbow Six (Ita)	99.900	69.900
Rayman	39.900	34.900
Rayman Gold	59.900	49.900

Reah: Face The Unknown	89.900	59.900
Red Baron (Edicola)	39.900	34.900
Red Jack	99.900	69.900
Redline Racer	94.900	69.900
Return to Krondor	99.900	69.900
Ring	119.900	69.900
S.C.A.R.S.	84.900	59.900
Scudetto 3	Telefonare	Telef.
Sega World Wide Soccer	94.900	49.900
Sensible Soccer Eur. Club Ed.	84.900	49.900
Settlers III	99.900	69.900
Shadows Of The Empire (Edicola)	49.900	34.900
Shogo	89.900	69.900
Sim City 3000	Telefonare	Telef.
Sim City Classic (Edicola)	49.900	34.900
Ski Racing	39.900	34.900
Small Soldiers	89.900	69.900
Spellcross	79.900	39.900
Star Fleet Academy	99.900	69.900
Star Wars: Rogue Squadron	114.900	89.900
Starcraft (Ita)	109.900	69.900
Stratego	89.900	69.900

Ten Pin Alley (Edicola)	49.900	34.900
Test Drive 4x4	94.900	69.900
Test Drive 5	94.900	69.900
The House Of The Dead	94.900	49.900
The Triangle	89.900	69.900
Tomb Raider III	99.900	69.900
Tomb rider (Edicola)	39.900	29.900
Top Gun 2: Hornet's Nest	Telefonare	Telef.
Total Air War	99.900	69.900
Trespasser	104.900	69.900
Turok	89.900	49.900
Turok 2	Telefonare	Telef.
U.S. Navy fighter '97 (Edicola)	49.900	34.900
Ultimate Race Pro	44.900	39.900
Ultim. Soccer Manager 98/99	79.900	64.900
Viper Racing	69.900	49.900
Warbreeds	79.900	59.900
Warcraft 2 (Edicola)	39.900	34.900
Wargasm	99.900	69.900
Warhammer 40000 Chaos Gate	99.900	69.900
Warlords III	99.900	69.900
Wing Commander Prophecy	99.900	39.900
World League Soccer '99	99.900	69.900
Worms Armageddon	Telefonare	Telef.
WWII Fighters	114.900	89.900
X-Files - The Game -	129.900	79.900

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSi

PAZZIATOTALE

NEI GIORNI PAZZI DAL 01-03-99 AL 17-04-99 VENGONO APPLICATI I PREZZI INDICATI IN ROSSO

Prezzi IVA inclusa - I prezzi promozionali indicati in rosso sono validi solo nel periodo di promozione - I prezzi potranno variare in qualsiasi momento

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72

Tel. 02 42 300 10

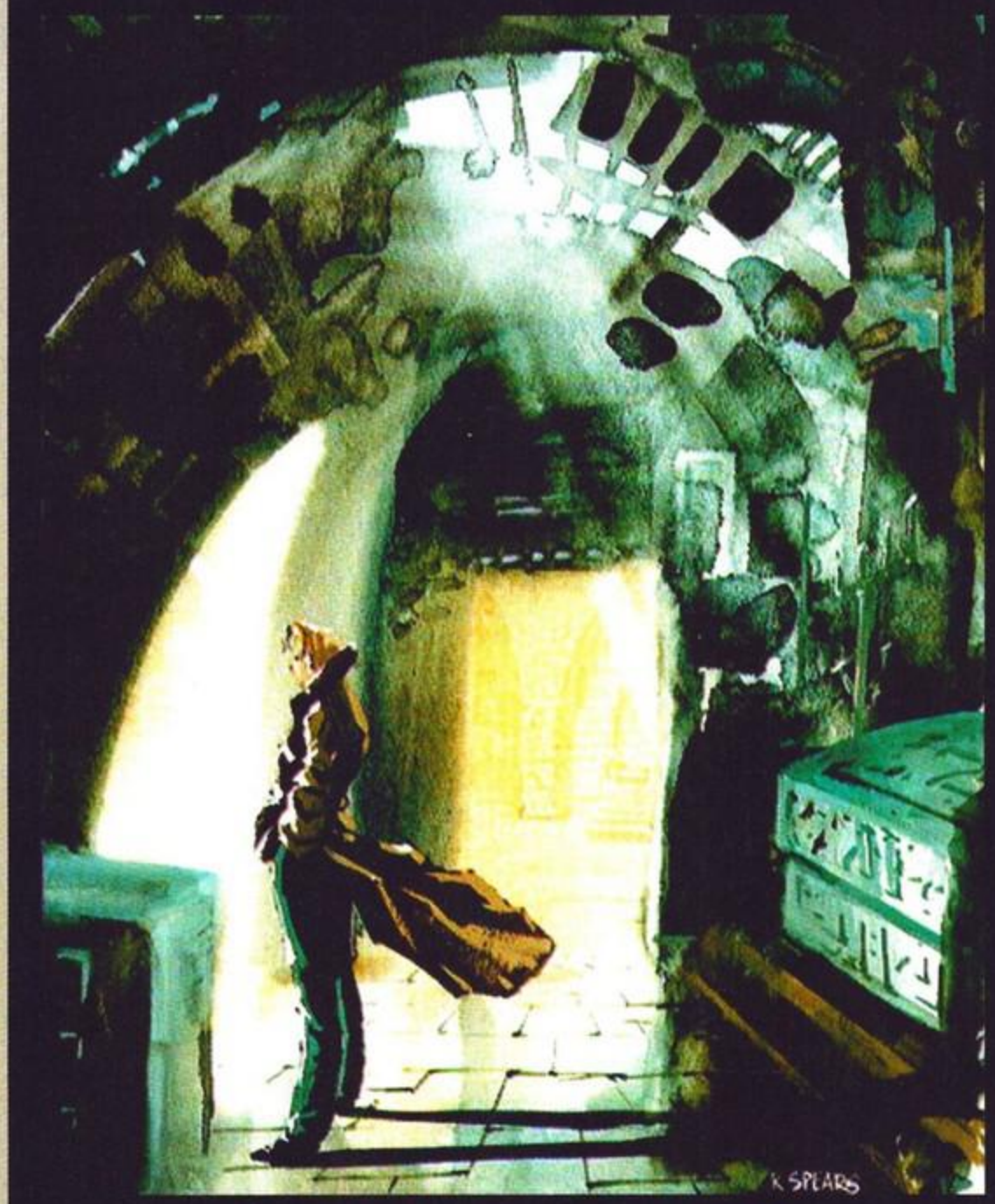
Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

TITOLO: *GABRIEL KNIGHT III BLOOD OF THE SACRED BLOOD OF THE DAMNED*
SVILUPPATORE: *SIERRA STUDIOS*
USCITA: *ESTATE '99*

STORIA DI UN CAVALIERE DI NOME GABRIELE

È in arrivo il terzo capitolo di una delle serie adventure più acclamata al mondo (e tra le pagine del National). Nuove lugubri notti ci attendono nei panni del nostro cavaliere preferito.

A cura di Massimo Svanoni

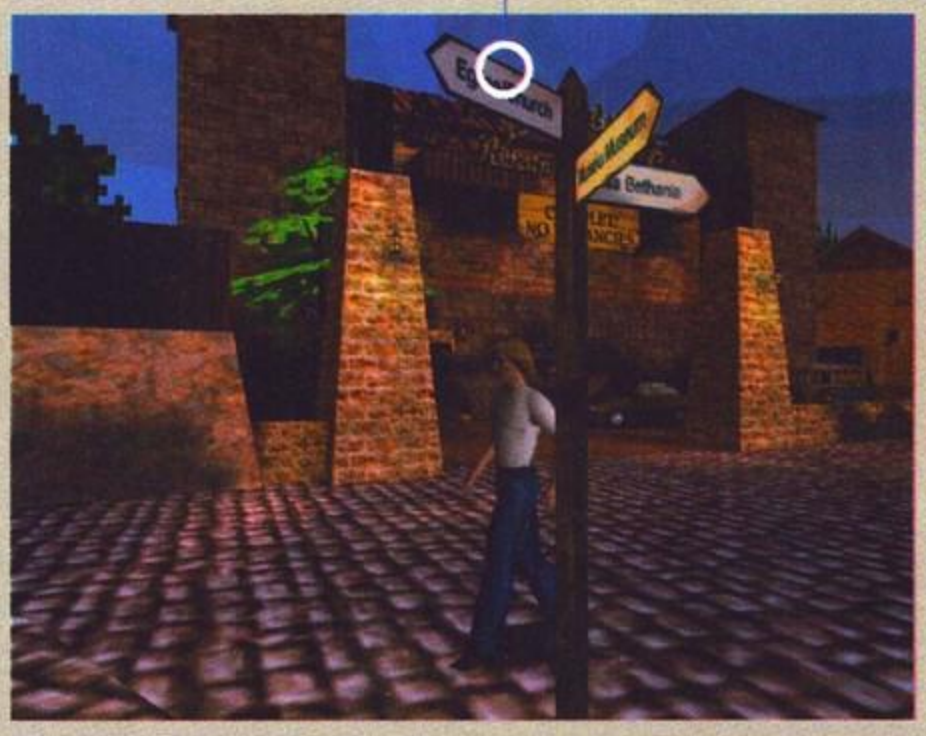


Devo ammetterlo, questa prima immagine che avevo avuto modo di vedere diversi mesi addietro mi aveva fatto pensare a una cittadina americana, più che francese.

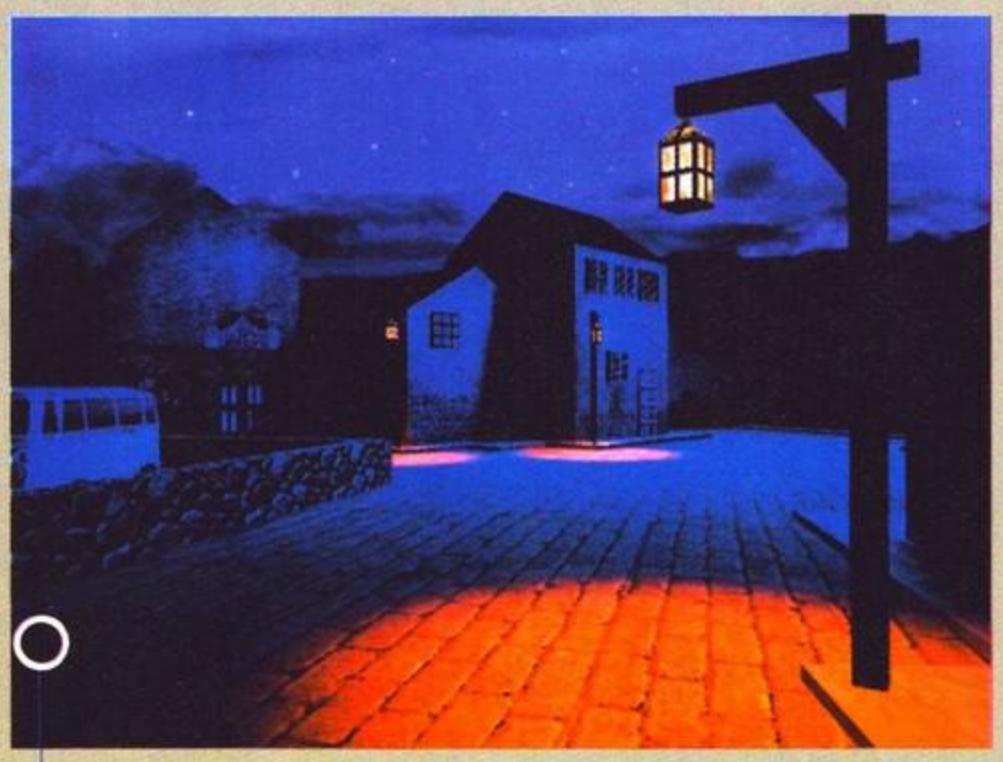
Questi due loschi individui stanno discutendo all'interno di una chiesa delle loro faccenduole personali; nell'assistere attonito allo scambio di battute non posso non notare la cura notevole riposta nella realizzazione dei modelli tridimensionali dei personaggi, illuminati persino in tempo reale. Certo, qualche difetto c'è (ad esempio le braccine troppo corte del tipo sulla sinistra), ma sono curioso di vedere il tutto in movimento...

Correva l'anno 1993 quando Jane Jensen partorì insieme al proprio team di sviluppo un personaggio che nel mondo videoludico sarebbe stato destinato a rovinare il sonno di molti. Gabriel Knight era uno scrittore di New Orleans afflitto da strani incubi che avevano pesantemente a che fare con il suo passato. All'epoca le avventure bidimensionali godevano ancora di una piena prosperità e GK: Sins of the Father riusciva a regalare un'atmosfera horror decisamente intrigante: sesso, violenza, sacrificio, amore, tradimento e religione miscelati in maniera sapiente e geniale regalarono agli avventurieri dell'epoca un ricordo indelebile che li costrinse ad attendere pazientemente un seguito. Il seguito arrivò qualche anno dopo, nel periodo in cui spopolava il tentativo di avvicinare il videogioco al film e proliferavano avventure che passavano sotto il nome di "film interattivi", generalmente colossali flop in cui l'attenzione riservata al giocatore era rilegata in un cantuccio, schiacciata dalla preponderante presenza di

Passeggiando per le vie della cittadina francese, il buon Gabriel è costretto a constatare che il G-engine, motore grafico del gioco, non sarà certo ai livelli dei più blasonati titoli tridimensionali; in particolare, credo comunque che quell'accozzaglia verdastra di pixel sullo sfondo debba ritenersi una svista da rivedere.



STORIA DI UN CAVALIERE DI NOME GABRIELE

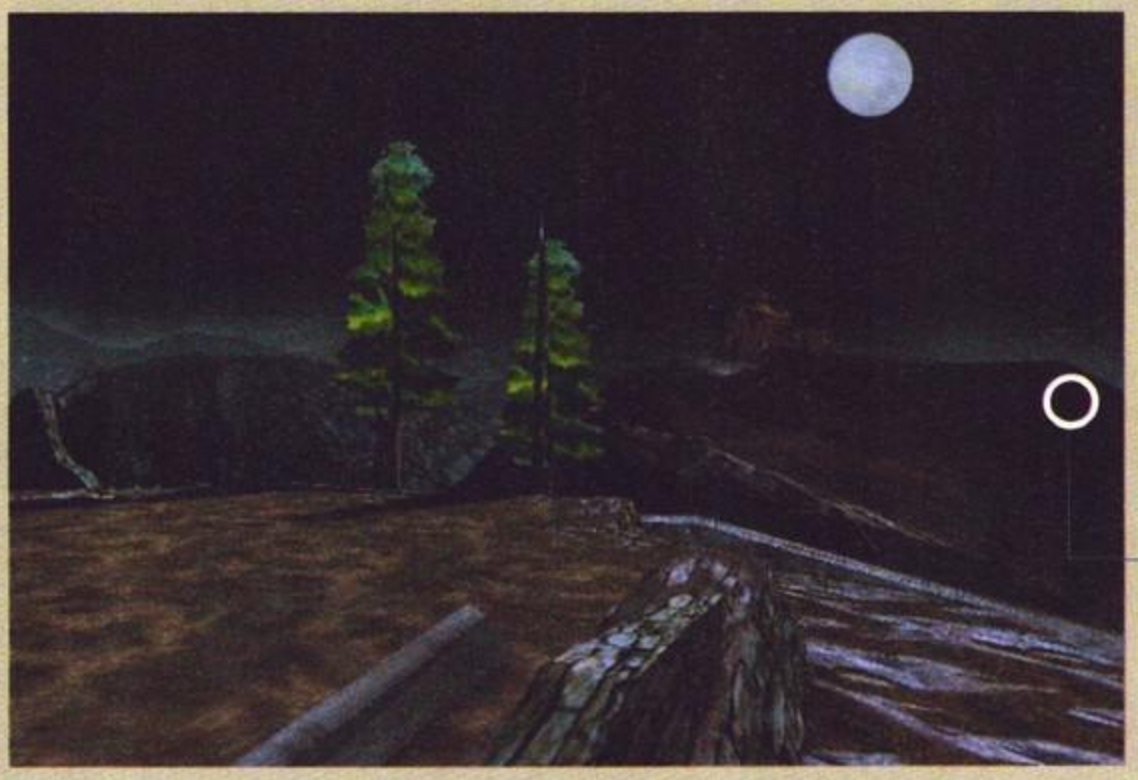


L'atmosfera che le avventure della Jensen riescono a infondere non è certo da mettere in discussione; staremo a vedere se il supporto sonoro si rivelerà all'altezza.

situazioni a base di lupo mannaro che avevano del paranormale e con l'aiuto di Grace, sua donnina assistente riusciva ad avere la meglio sul vecchio Von Glower.
Ebbene, che lo sappiate o meno, questi due titoli ottennero diversi riconoscimenti che costrinsero gli autori a dedicarsi al nuovo capitolo, preparando quella che si annuncia come l'ennesima rivoluzione nel derelitto campo delle avventure grafiche.

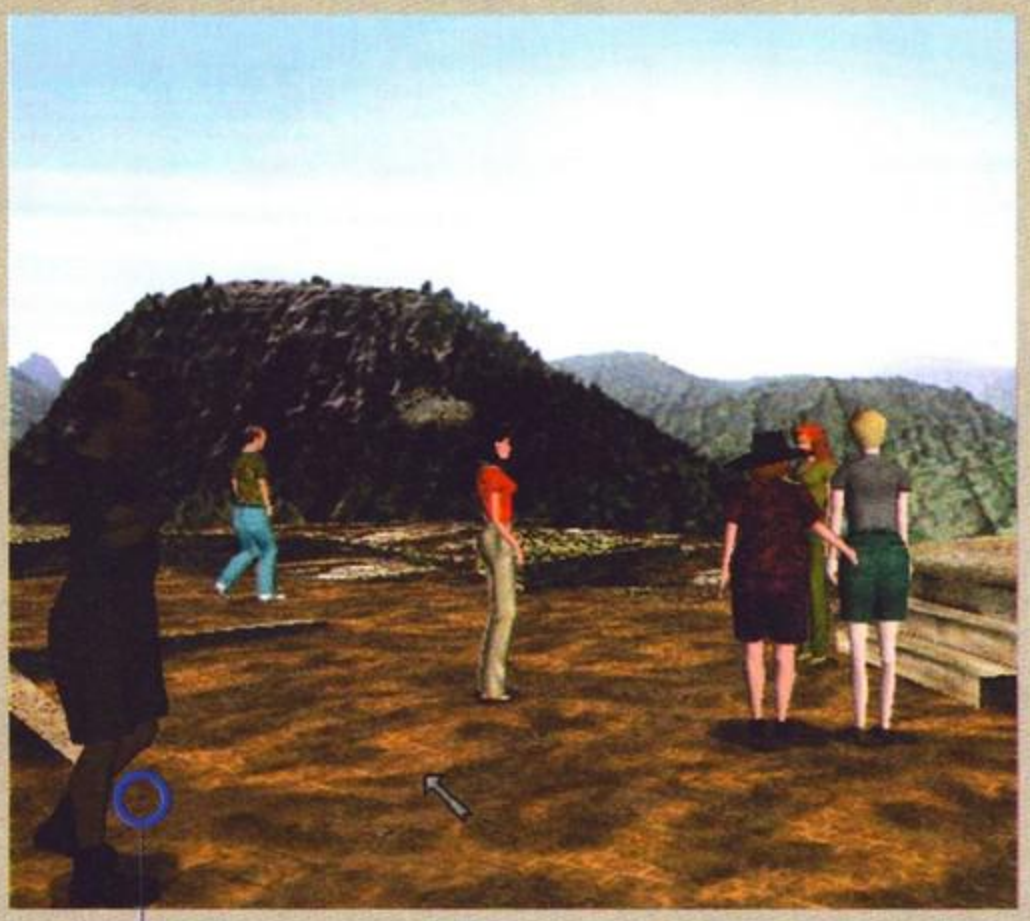
INTERACTIVE STORYTELLER

La spina dorsale del successo di questa serie è da ricercare nel talento letterario di Jane Jensen, scrittrice mancata nonché programmatrice di sistemi alla HP per sei anni della sua vita. Il pallino della scrittura l'aveva da sempre stimolata, così nel 1991 tentò la sorte rivolgendosi alla Sierra ed entrando nel promettente mondo del divertimento digitale. Accantonate le perplessità iniziali e portato a termine qualche lavoro di gavetta, ebbe l'opportunità di dedicarsi a tempo pieno alla creazione di un soggetto tutto suo e fu allora che nacque Gabriel Knight. L'impegno e gli sforzi profusi – da allora – si sono decisamente moltiplicati e come ogni buon autore che si rispetti (perché tale deve essere considerata, anche in luce del fatto che i precedenti capitoli della serie sono divenuti romanzi in vendita a tutti gli effetti in libreria), Jane si è recata a Rennes-Le-Chateau, la cittadina francese che fornirà l'ambientazione per gli eventi narrati, alla ricerca di elementi di interesse da inserire nell'avventura.
Esplorando i misteri locali, ha annotato gli spunti utili all'interno di un gioco d'avventura, soffermandosi su quelle situazioni che potevano dare luogo a enigmi buoni per scervellare i soliti poveri videogiocatori.
Il lavoro ha dato i suoi frutti ed ecco quello che ne è saltato fuori.
Gabriel viene questa volta contattato da un rampollo reale detronizzato per investigare su alcuni eventi – di origine palesemente soprannaturale – che



Notte da lupi tra le cime montuose di un loco sperduto; che la specie dei mannari abbia ancora da dire la sua in questo terzo capitolo?

filmati quanto più cinematografici possibile. Nonostante la maggior parte degli addetti ai lavori abbia salutato con brio l'estinzione di quella tendenza, occorre riconoscere che Gabriel Knight: The Beast Within fu uno dei titoli meglio riusciti e tutto sommato decisamente piacevoli da giocare. Dalle parti di una cittadina tedesca, il buon Gabriel, in gita di piacere, si trovava suo malgrado coinvolto in



Visita guidata, momento di gruppo. Nel ribadire la mia positiva impressione sull'aspetto grafico, sottolineo il buon inserimento dei fondali, i quali, per una volta, non risaltano in maniera vergognosa rispetto alla produzione dei grafici.

All'interno di quello che pare un museo, queste due signore hanno tutta l'aria seccata di chi non intende farsi disturbare dal primo videogiocatore di passaggio; ottenere informazioni, sarà ancora una volta la chiave principale nella risoluzione del mistero che si cela dietro all'avventura.

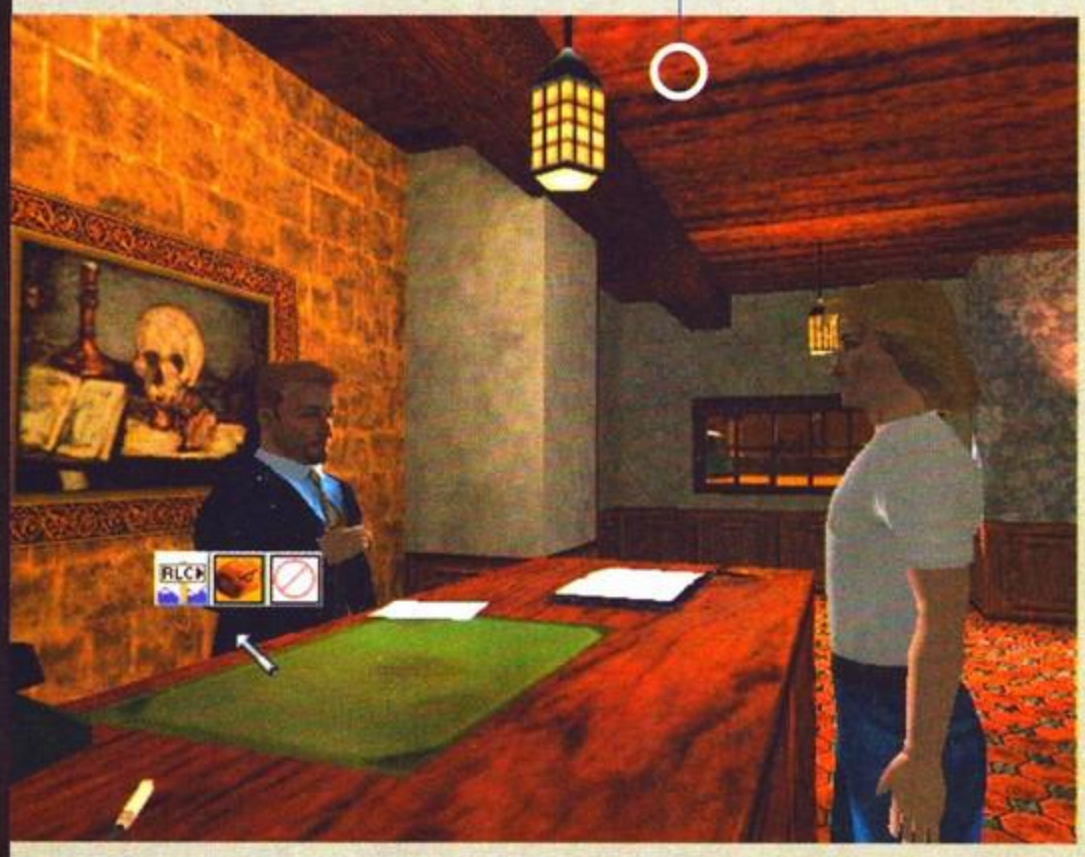
hanno avuto luogo in famiglia e hanno a che fare con un antico mistero che avvolge un piccolo villaggio centroeuropeo. Non appena giunto sul posto, il malcapitato eroe scoprirà che i peggiori incubi del suddetto sono divenuti realtà, dal momento che il figlio appena nato è stato rapito da uno sconosciuto, in

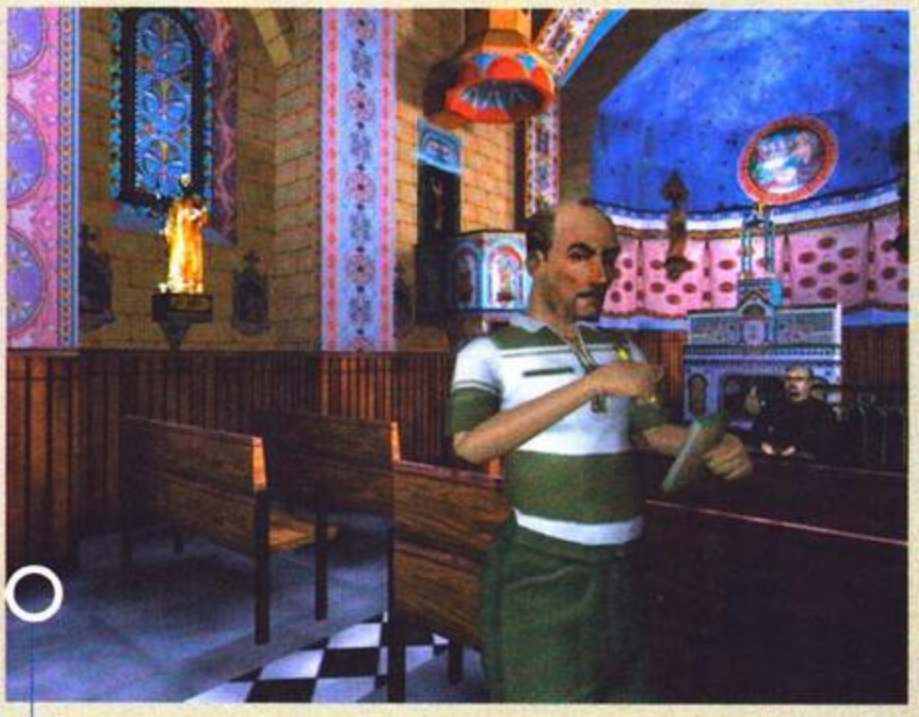
Altra visuale della chiesa nella quale spicca il buon puntatore intelligente, nel quale troverà posto – come al solito – tutta l'interfaccia grafica. Il motore grafico del gioco dovrebbe evitare il fastidioso effetto pixel che affligge i titoli tridimensionali, consentendovi di rimirare i particolari di un quadro in tutta tranquillità; ma noi – come al solito – non ci fidiamo prima di aver toccato con naso.

quanto chiave di una serie di vicende che affondano nella storia. E da questo momento le indagini e le esplorazioni del nostro Grabriel attraverso il paesello porteranno alla luce nuove e inquietanti scoperte ispirate all'esoterico e a considerazioni di natura teologica, da sempre pane quotidiano dell'autrice. Non sono in grado di dilungarmi oltre circa la trama, che verrà ampiamente giustificata in sede di preview, ma posso solleticare il vostro palato con qualche considerazione.
Intanto il grande progetto consiste nel realizzare una storia interattiva in tempo reale, ossia popolata da personaggi che vivono la propria vita virtuale, indipendentemente dalle scelte operate dal giocatore. In altre parole le vicende proseguono e si sviluppano in linee parallele e al nostro Gabriele toccherà fare attenzione agli aspetti preponderanti in modo da risolvere brillantemente la faccenda. Questo significa, ad esempio, che decidere di pedinare un personaggio in seguito a un dialogo potrebbe portare a delle interessanti scoperte, ma potrebbe anche costare una preziosa perdita di tempo, dal momento che il vero malfattore sarebbe libero di operare altrove. Se ci riflettete un attimo il concetto (peraltro decisamente vecchio, ma mai magistralmente portato su schermo) è decisamente meritevole di attenzione, dato che introdurrebbe un fattore rigiocabilità che in questo genere manca troppo spesso. Con una libertà del genere, la tentazione di cominciare una nuova partita per operare delle scelte differenti è comunque notevole, ma queste sono tutte considerazioni destinate a trovare conferma nella fase di recensione.

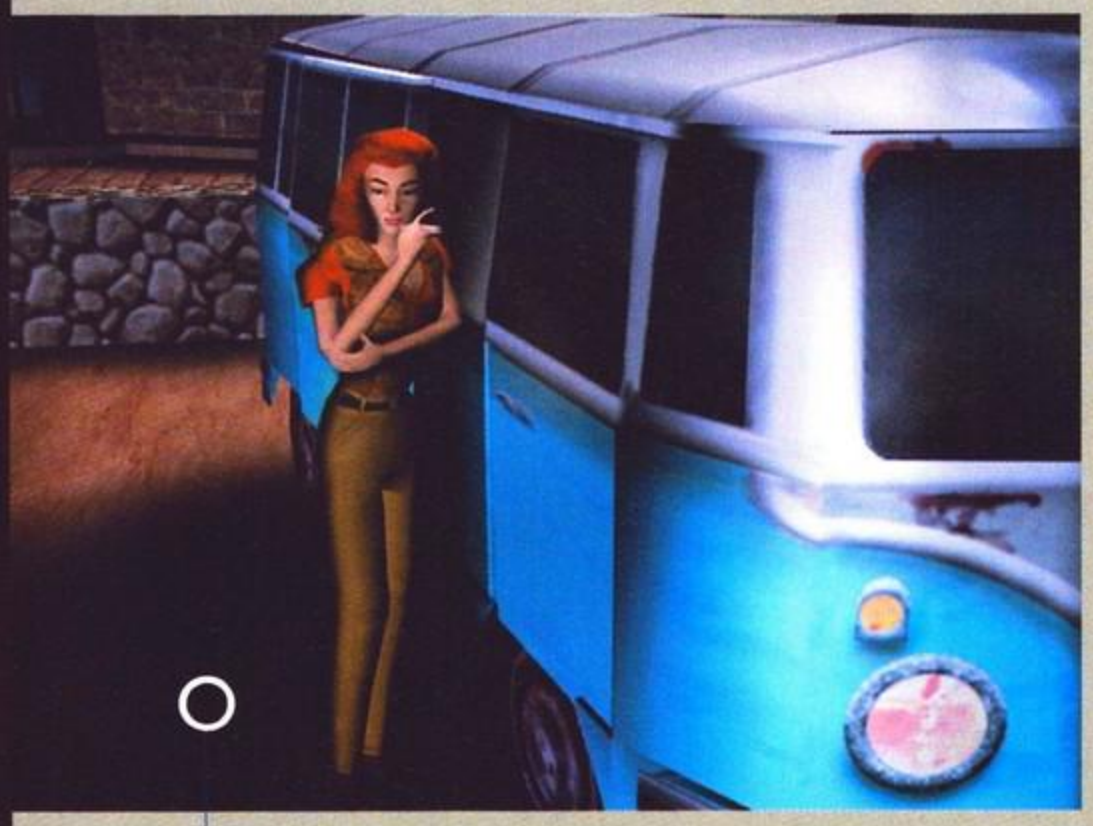
L'elemento religioso/esoterico è sempre presente nelle opere di Jane Jensen e, come potete vedere, in questo caso ha fatto le cose davvero in grande, scomodando nientepopodimenoche il sacro Graal.

La conversazione sarà uno dei momenti cardine del gioco; cliccando su un personaggio si otterranno presumibilmente le argomentazioni disponibili in una sorta di menu contestuale, concetto che nel campo delle avventure grafiche risale a titoli quali Cruise for a Corpse e Lure of Tempress.





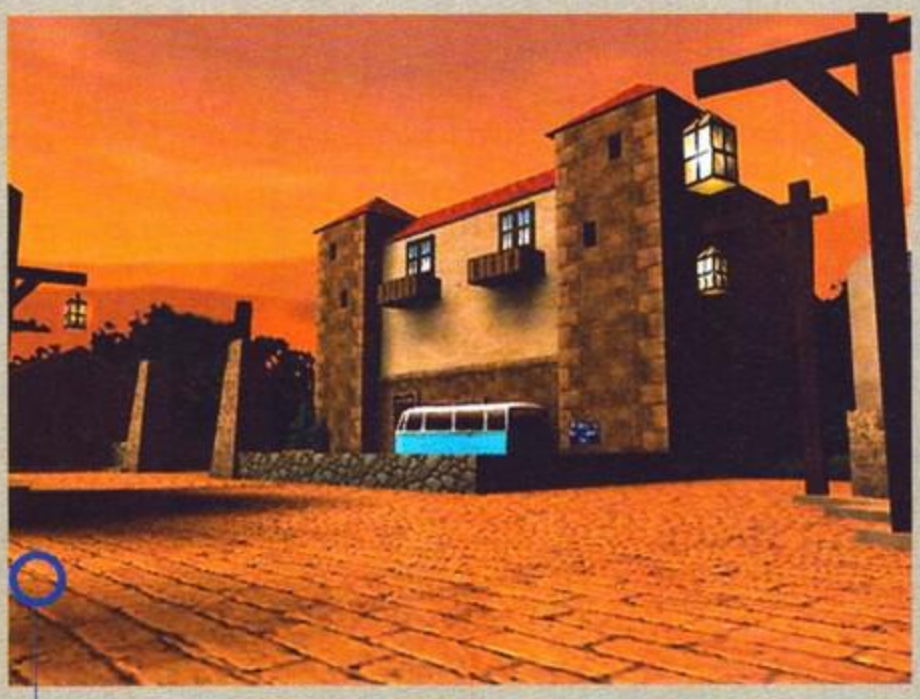
Il personaggio dal piccolo braccino prende appunti, probabilmente annota tutte le imprecazioni che state sciorinando; da notare che i personaggi avranno vita propria e tutta la vicenda si svolgerà in tempo reale, costringendovi a un grande senso del tempismo per cogliere dal vivo gli eventi più importanti.



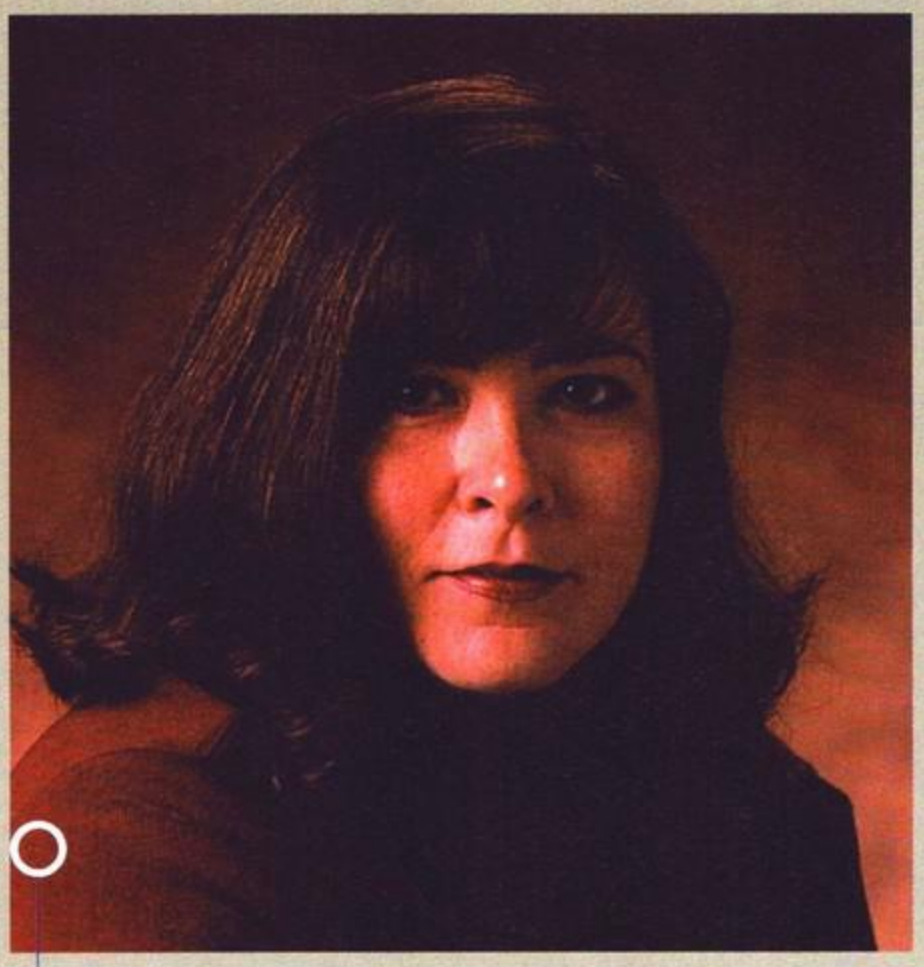
E questa nei pressi di un furgoncino recuperato da alcuni figli dei fiori sarebbe Grace?

UN LUOGO CHIAMATO LIBERTA'

E proprio all'insegna della libertà, anche questo terzo capitolo di GK si rivela una novità rispetto al precedente; se prima si era passati da avventura bidimensionale a film interattivo, ora il passaggio al motore e all'ambientazione tridimensionale si rivela decisamente più suggestivo. Eh già, perché il motore tridimensionale sviluppato appositamente è stato studiato all'insegna della libertà d'azione e della massima possibilità di esplorazione; questo non significa che potrete saltare, spostarvi lateralmente e sparare, non si tratta di un arcade, ma solo il fatto di poter spostare la telecamera a piacimento e alternare tra una visuale in prima e in terza persona dovrebbe essere motivo di grande soddisfazione. E' chiaro, però, che una libertà totale di questo tipo potrebbe costare qualcosa in termini di spettacolarità di stampo cinematografico, ma ancora una volta preferisco attendere la confezione finale per il giudizio. In ogni caso, la scelta dell'ambientazione tridimensionale in tempo reale ha costretto i produttori ad abbandonare il set del precedente capitolo per lasciare ai grafici il compito della creazione dei modelli tridimensionali dei personaggi. Da quello che si è avuto modo di vedere, il risultato sembra confortante, dal momento che abbiamo personaggi composti da un discreto numero di poligoni (in alcune immagini sembrano più scarni, il altre più particolareggiati); ma, al di là della resa finale, mi preme sottolineare come le loro espressioni facciali, le loro stesse movenze, siano state studiate in base al loro stato d'animo, così come trapelava dal copione scritto dall'autrice. In altre parole si è cercato di rendere al meglio l'aspetto della comunicazione visiva, ossia quello strumento in grado di restituire con gli interessi quello che si perde in un film tralasciando le descrizione che si trovano solo in un libro. E se considerate che ci troviamo nel culturalmente bistrattato campo dei videogiochi... Anche l'aspetto musicale ha seguito questo approccio ed è stata rinnovata la fiducia a Robert Holmes, colui che si era occupato anche dei primi due GK, questa volta affiancato da David Henry, compositore di talento. Le note dovranno seguire l'evolversi dell'azione – e questa non è una novità – in modo da assecondare il flusso narrativo e le emozioni dei personaggi. Sono tutte parole, di quelle che trovate sempre e comunque sparse in ogni preview che leggete, ma sono tutte quelle piccole cose che fanno la differenza e che possono rendere una storia digitale credibile quanto un film del grande schermo. La mia sensazione è che anche questa volta Gabriel Knight lascerà il segno.



Quelle lanterne potrebbero senza problema venire sostituite da cappi considerati i pali di supporto; del resto al team che si è occupato del gioco assicurano di aver reso alla perfezione la cittadina di Rennes-Le-Chateau...



Questa signora non è una dei personaggi presenti nel gioco, ma Jane Jensen, la mente dietro all'opera. Come potete arguire dall'espressione, sembra soddisfatta dalla piega che hanno preso gli eventi e probabilmente sta già ponderando circa il bagno turco da installare nella prossima mega villa che si farà costruire...

In questo caso si nota, invece, qualche poligono in meno e la resa risulta certamente più contenuta. Fate attenzione, però, ai volti, che cambiano espressione e si dovrebbero atteggiare in sintonia con lo stato d'animo; se solo si fosse riprodotto un personaggio simile al BoseTi...

GIOCA PER L'ETERNITA'

40 livelli di mistica violenza!!

REQUIEM

AVENGING ANGEL™

"L'atmosfera che si respirerà giocando a Requiem sarà di quelle da farvi venire i brividi lungo tutta la colonna vertebrale"

TGM Aprile '99

Vuoi questa grafica? Basta un Pentium™ 166.

GIOCO IN ITALIANO
MANUALE IN ITALIANO

WINDOWS CD ROM PC

3DO

CYCLONE STUDIOS

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

3D PLANET

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

goaction.it

© 1998 The 3DO Company. Tutti i diritti riservati. Requiem: Avenging Angel, Cyclone Studios, 3DO & i loro rispettivi loghi sono marchi registrati dalla The 3DO Company in U.S. e/o in altre nazioni. Tutti gli altri marchi registrati e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Cyclone Studios è una divisione di The 3DO Company.

TITOLO: *MECHWARRIOR 3*
SVILUPPATORE: *MICROPROSE*
USCITA: *ESTATE*

MECHWARRIOR 3

ROBOTTONI PER LA TERZA VOLTA

Mentre i giganti di acciaio riposavano negli hangard, i piloti si godevano il meritato pasto. Wolvie, il più grosso di tutti, si alzò in piedi e dichiarò: a regà, stasera io e 'l Nikazzi se magnamo tutto er ristorante...

Anche se il titolo protagonista di quest'anteprima ha un bel 3 stampato sul logo, in realtà è il quarto episodio dedicato ai celebri robottoni di BattleTech. Nato come ambientazione di board game e rpg, BattleTech è presente sul mercato da quasi quindici anni ed è un marchio di proprietà della FASA. Le vicende attorno questa casa si sono succedute in maniera rapida e inaspettata, tanto che i diritti su MechWarrior sono passati di mano in mano, giungendo alla fine in casa Microprose. Chiunque giochi con il computer (e non solo) ha certamente sentito parlare di questa incredibile saga, capace di incassare più di duecento milioni di dollari e ha certamente sognato, almeno una volta nella vita di calarsi nell'abitacolo di un colosso di leghe speciali da oltre duecento tonnellate e seminare un po' di sana distruzione.
Dopo un'attesa interminabile, dopo enormi speculazioni e dopo oltre due anni di sviluppo, finalmente MechWarrior 3 sta per giungere sui nostri monitor.
Durante la lunghissima programmazione di Mechwarrior 2, Activision, allora sviluppatore e publisher del gioco, la casa statunitense entrò in rotta con la FASA, l'etichetta che detiene tuttora i diritti e i marchi del celebre board game BattleTech, il papà di tutti i giochi coi robottoni. Da questa controversia derivò la rottura degli accordi. FASA Interactive iniziò quindi a sviluppare il terzo capitolo della serie per proprio conto, mentre Activision si gettò su una saga parallela, quella di Heavy Gear. Ancora per ragioni difficilmente comprensibili, la FASA dirottò il progetto originario verso la Zipper Interactive, concentrando le proprie forze sulla produzione di MechCommander, titolo avente come protagonisti i giganti d'acciaio di cui sopra, ma decisamente diverso come impostazione generale da mecwarrior (chi ricorda la recensione del piccolo Bossetti, avrà ben chiaro in mente che MechCommander era uno strategico in tempo reale alla Command & Conquer e non uno shooter strategico in soggettiva). Zipper Interactive non è un nome del tutto nuovo nel panorama videoludico (vi dice niente la parola Recoil?). LO

La dinamica dei corpi è molto realistica. Notate quel mezzo di terra sollevato dall'esplosione.

Aiutooo... quell'enorme ammasso di ferraglia ha deciso di parcheggiare il suo piedino sul mio desktop!

Alcune missioni si svolgeranno in notturna e sarà opportuno dotare i propri mezzi di sistemi di visione agli infrarossi. In ogni caso l'atmosfera è eccezionale.

L'hud è più funzionale e tutti gli indicatori sono bene in vista sullo schermo. Notevoli anche gli effetti luminosi delle esplosioni.

La cooperazione tra compagni di squadra sarà un elemento fondamentale per la riuscita finale. E ricordate che due cannoni al plasma sono meglio di uno...

sforzo profuso dai componenti il team di sviluppo è stato indirizzato sul mantenimento dei concetti base e dell'impostazione generale, senza però tralasciare alcuni interessanti elementi di innovazione. Mechwarrior 3, pertanto, sarà la naturale evoluzione di MechWarrior 2, ma con qualcosa di inedito.
Il gioco sarà un vero e proprio simulatore, sarà ambientato più o meno nell'anno 3058 e vi vedrà alle prese con il terribile clan degli Smoke Jaguar. Un primo elemento di innovazione sarà caratterizzato dalla gestione delle risorse. Non che vi troverete a estrarre minerali o a recuperare Tiberium, ma sarà di vitale importanza l'assegnazione degli armamenti e delle attrezzature disponibili tra i propri mezzi, come pure il recupero delle tecnologie sul campo di battaglia. Raccattare componenti meccanici o mezzi danneggiati potrebbe rappresentare il classico pesetto in grado di far pendere l'ago della bilancia. Un grande sforzo è stato profuso nel tentativo di rendere più intuitivo e meno complesso il sistema di controllo, davvero esasperante e troppo dispersivo. Dal punto di vista della giocabilità, un'innovazione importante sarà il Mobile Field Base. Si tratta di una sorta di base mobile che consente di raggiungere i vari punti di ciascuno scenario evitando immani spostamenti di truppe e di risorse. Ovviamente questo tipo di unità

Dopo essere stato colpito a una delle articolazioni da un razzio guidato, il Mech nemico si accascia pesantemente al suolo.

Piazzare alcuni componenti della squadriglia a copertura di strutture o particolari convogli sarà di vitale importanza in alcune missioni.

Il passaggio in questa gola è decisamente inquietante. Notate le strutture appese alle pareti ed evitate il loro fuoco difensivo. Bellissimo.

dovrà essere protetta come nessun altra, essendo di vitale importanza e probabilmente il bersaglio primario del nemico. L'MFB sarà in grado di riparare i mezzi danneggiati, di upgradare gli armamenti, di recuperare munizioni e componenti sparsi sul campo di battaglia e di dare assistenza a qualsiasi mech ne abbia bisogno. Tra una missione e l'altra sarà possibile utilizzare i materiali recuperati per equipaggiare i propri mech. Importanza strategica sarà quella data dalla possibilità di effettuare dei render vouz durante la

EMOZIONI...

Come ormai avviene di consueto, le preview del vecchio DuspiS si arricchiscono (o si impoveriscono) di un box che cerca di trasmettere le emozioni e le sensazioni suscitate dal primo contatto con il gioco in esame. Lo scopo, oltre che guadagnare vil denaro con qualche migliaio di caratteri in più, è quello di descrivere l'atmosfera e il coinvolgimento insiti nel titolo. Che le dita volino sulla tastiera...

"La missione era semplice: raggiungere il Nav Point 12, prendere contatto con la squadriglia Alpha ed effettuare una ricognizione. Più e più volte avevamo provato quei movimenti nel simulatore e l'esito era stato sempre e comunque esaltante. Eppure qualcosa andò storto. Le difese di quell'ammasso di rocce e silicati intercettarono la nostra nave da sbarco e quello che avrebbe dovuto essere un morbido atterraggio si trasformò in una discesa verso l'inferno. Il primo impatto con il terreno non fu terribile e la Dropship scivolò via sopra una cresta, squarciandosi sul ventre. Non so come, ma il mio Jaguar da 70 tonnellate finì fuori piombando pesantemente al suolo, mentre in lontananza la nave si schiantava contro la parete rocciosa. Dei miei compagni nessuna traccia. Non c'era comunque tempo per piangere le loro disgrazie: il mech era danneggiato e a stento riuscivo a manovrare. Il cannone montato sull'avambraccio destro era completamente andato e i missili guidati erano stati inibiti dal sistema di sicurezza perché il portello non era completamente aperto. Passarono 4 ore di angoscia, fuggendo come una belva ferita e braccata dai battitori. Fui intercettato dalle pattuglie nemiche alle prime luci dell'alba. Della squadriglia Alpha nessuna traccia. Il primo scontro fu terribile, con il cielo ancora buio illuminato a giorno dalle esplosioni. Due mastini mi erano alle costole. Dopo una schermaglia a distanza ne tirai giù uno, ma fui colpito violentemente al torso. Dovetti abbandonare la visione infrarossi. La temperatura interna era altissima e l'avvertimento vocale di Mother incalzava segnalando l'imminente esplosione. Se i sensori funzionavano ancora il nemico era ferito in maniera grave a una gamba. Se l'avessi colpito bene, probabilmente il suo mech sarebbe stato inutilizzabile e avrei potuto respirare. Bene, impostai tutta la potenza sui laser, l'unica arma ancora funzionante. Un movimento rapido e una scarica luminosa ruppe ancora il silenzio della notte. Scariche elettriche invasero l'abitacolo, mentre i comandi si facevano incandescenti. In lontananza l'eco di una terribile esplosione."

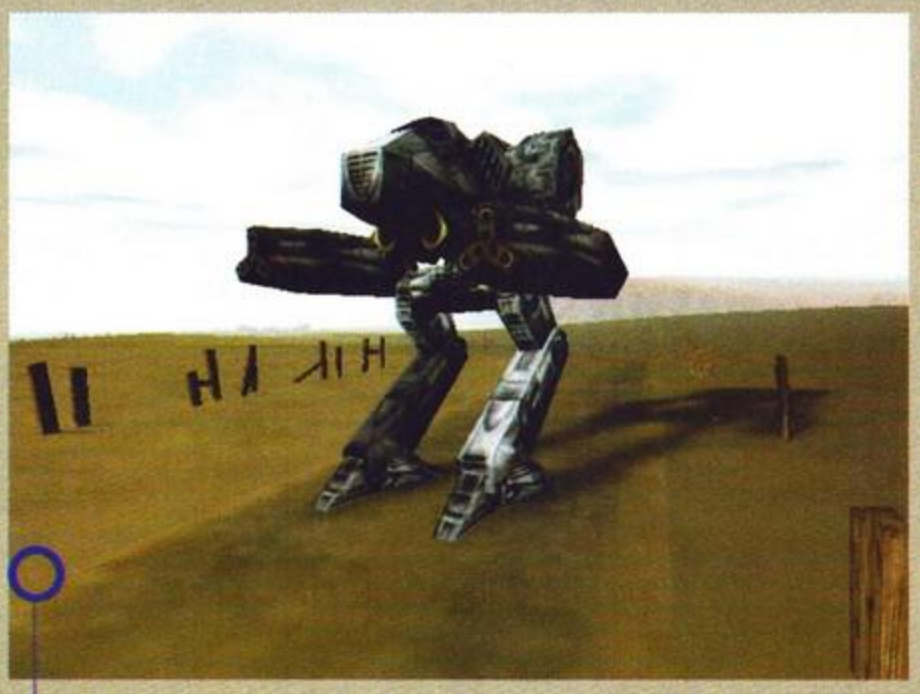
Sarà possibile adottare anche una visuale esterna, anche se i puristi della saga inorridiranno al solo pensiero...

battaglia in cui rifornire in tempo reale i propri robot e pianificare strategie appropriate. Farà sicuramente piacere a tutti quelli che non hanno grande familiarità con l'universo di BattleTech che la conoscenza della storia e di tutti i particolari del board game o dei precedenti giochi per computer non è assolutamente fondamentale per capire e riuscire bene in mechWarrior 3. Va da sé che una maggiore conoscenza di questo fantastico mondo, comunque, è un plus importante.

MecWarrior 3 sarà basato sulle novelle raccontate nelle ultime storie di BattleTech: 'Twilight of the Clans' e sarà dotato di una vera e propria trama che si dipanerà man mano che procederete nel gioco. La storia narrata si intreccerà direttamente con le vicende della saga principale e gli amanti del genere se la godranno alla grandissima. In ogni caso l'atmosfera e il coinvolgimento che la sapiente sceneggiatura saprà generare saranno altissime, sicuramente maggiori che nel capitolo precedente.

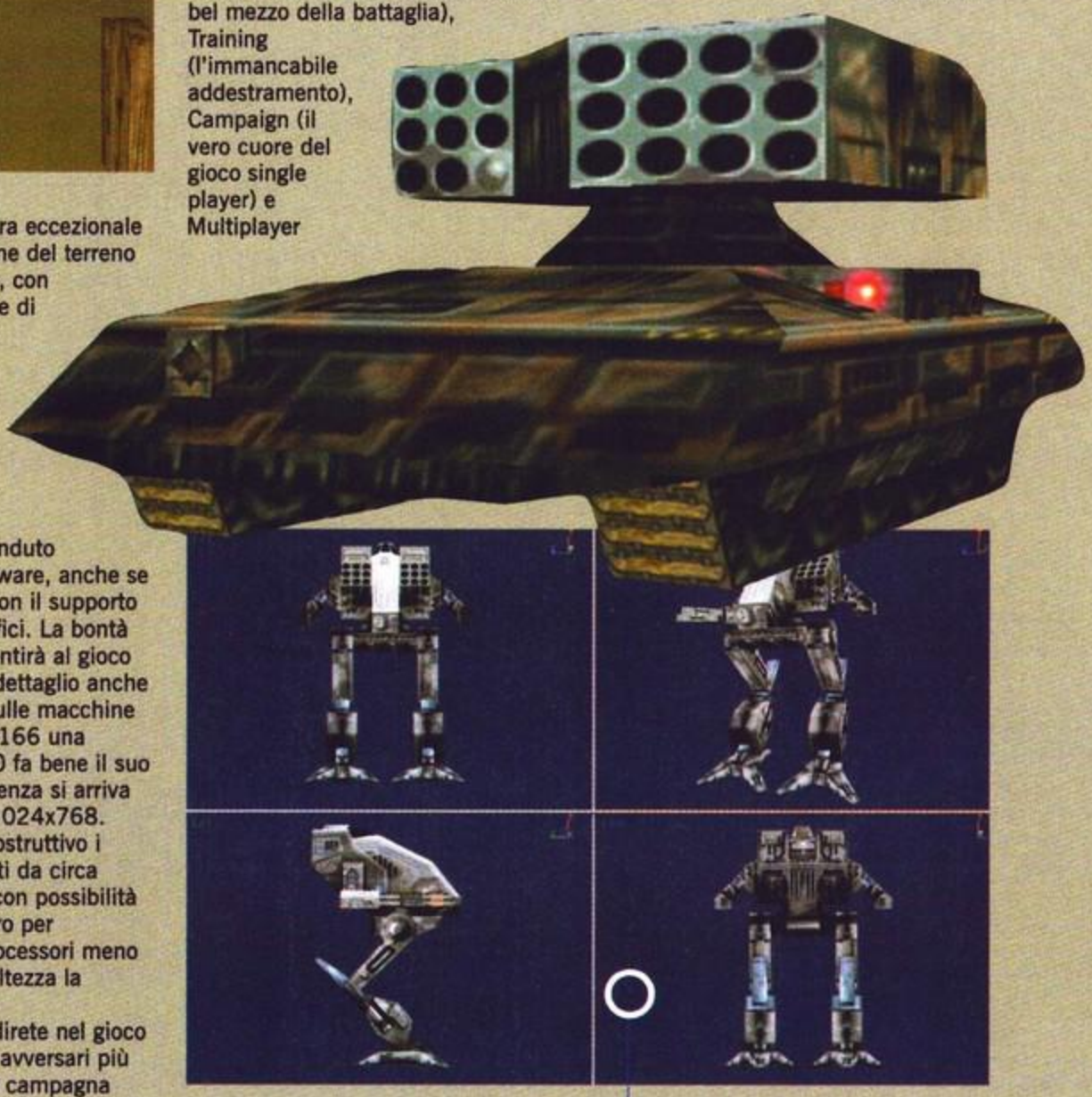
Una delle più intriganti sensazioni che Mechwarrior 3 sarà in grado di regalare ai videogiocatori sarà quella legata all'onnipotenza della guida di un colosso di decine di tonnellate con una potenza di fuoco devastante. Per

NEXT

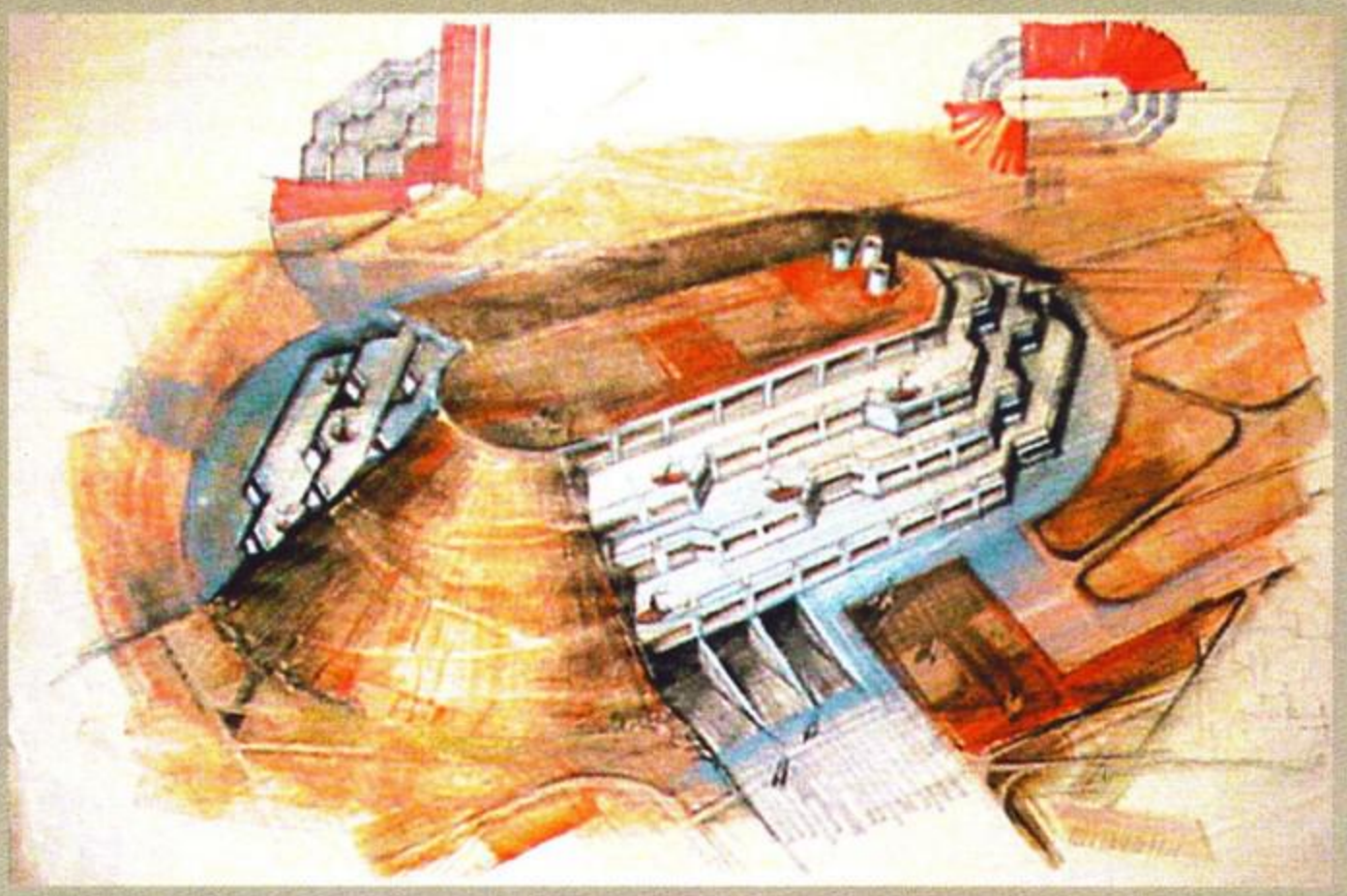


Le texture che ricoprono il metallo dei Mech, pur non rappresentando nulla di particolarmente inedito, sembrano molto curate ed efficaci. Beccatevi 'sto Supernova in azione.

quanto il sottoscritto abbia giocato tutti i titoli aventi i mech come protagonisti, in nessun caso come nella beta di Mechwarrior 3 tale sensazione era così forte e così magistralmente ricreata. I mech sono enormi e potenti, possono schiacciare i veicoli, demolire le case, penetrare di forza oltre le linee nemiche, distruggendo qualsiasi cosa si trovi sul loro cammino. Grandioso. I colpi sparati o le azioni intraprese avranno effetto sullo scenario circostante. L'interazione degli oggetti presenti su schermo con lo scenario è totale e realistica. La corsa di un mech, per esempio, potrebbe generare reazioni diverse a seconda del tipo di terreno. Potrebbe alzare solo un polverone, o lasciare impronte impresse a terra, o addirittura crepare un manto asfaltato o increspare le acque.
Il motore del gioco, denominato GameZ engine, è in grado di gestire il mip mapping in maniera eccezionale e qualsiasi deformazione del terreno avviene in tempo reale, con immediata applicazione di texture con sfumature diverse in relazione al tipo di interazione e alla luminosità della scena. Anche la dinamica degli oggetti in movimento è stata perfezionata.
Mechwarrior 3 sarà venduto anche in modalità software, anche se il meglio lo darà solo con il supporto per gli acceleratori grafici. La bontà grafica, tuttavia, consentirà al gioco di girare con un buon dettaglio anche in modalità software sulle macchine meno potenti. Su un P166 una risoluzione di 320x200 fa bene il suo dovere. Salendo di potenza si arriva fino a un'eccezionale 1024x768.
Da un punto di vista costruttivo i mech saranno composti da circa cinquecento poligoni, con possibilità di scalare il loro numero per consentire anche ai processori meno veloci di gestire in scioltezza la grafica su schermo.
Man mano che progredirete nel gioco affronterete missioni e avversari più ostici. Al culmine della campagna sarete in grado di comandare una pattuglia formata da quattro mech.
Gli scontri saranno sempre particolarmente caotici e ricchi di spettacolarità, con decine di combattenti pronti a darsele di santa ragione. Il modello che gestisce l'intelligenza artificiale sarà evoluto. Sarà possibile impartire ordini ai propri compagni di pattuglia, in modo da coprire le proprie mosse o effettuare attacchi seguendo particolari strategie.
Le modalità di gioco saranno quattro: Instant Action (una sorta di arcade in cui ci si lancia immediatamente nel bel mezzo della battaglia), Training (l'immancabile addestramento), Campaign (il vero cuore del gioco single player) e Multiplayer (include deathmatch o cooperative mode via Internet o LAN).
Il parco macchine di Mechwarrior 3 non sembra invidiare quello di nessun altra realizzazione simile, potendo contare su ben venti diversi tipi di robot e una trentina abbondante di armamenti differenti.
E' stato migliorato, infatti, il sistema di puntamento e lo hud dei vari mech risulta adesso più funzionale e gestibile. Anche la visuale del campo di battaglia sembra averne giovato.
Da segnalare che gli scenari saranno sia all'aperto che al chiuso e che in entrambi i casi saranno completamente disintegrabili. Importanza strategica, come al solito, la avranno i dissipatori di calore e i sensori elettronici. Questi dispositivi potranno essere attivati o spenti. Nel primo caso si è in grado di intercettare qualsiasi mezzo in movimento, nel secondo si assume una modalità stealth davvero intrigante. Ci sarà anche la possibilità di condividere il proprio radar e le conseguenti rilevazioni con i compagni di battaglia, in modo da condurre sempre e comunque azioni combinate.
MechWarrior 3 dovrebbe vedere la luce entro fine mese, per cui preparatevi a una bella recensione, salvo improvvisi ulteriori rallentamenti.



La preparazione dei modelli tridimensionali è stata curata sotto tutti gli aspetti e il risultato sembrerebbe confermarlo.



Stefano Lisi

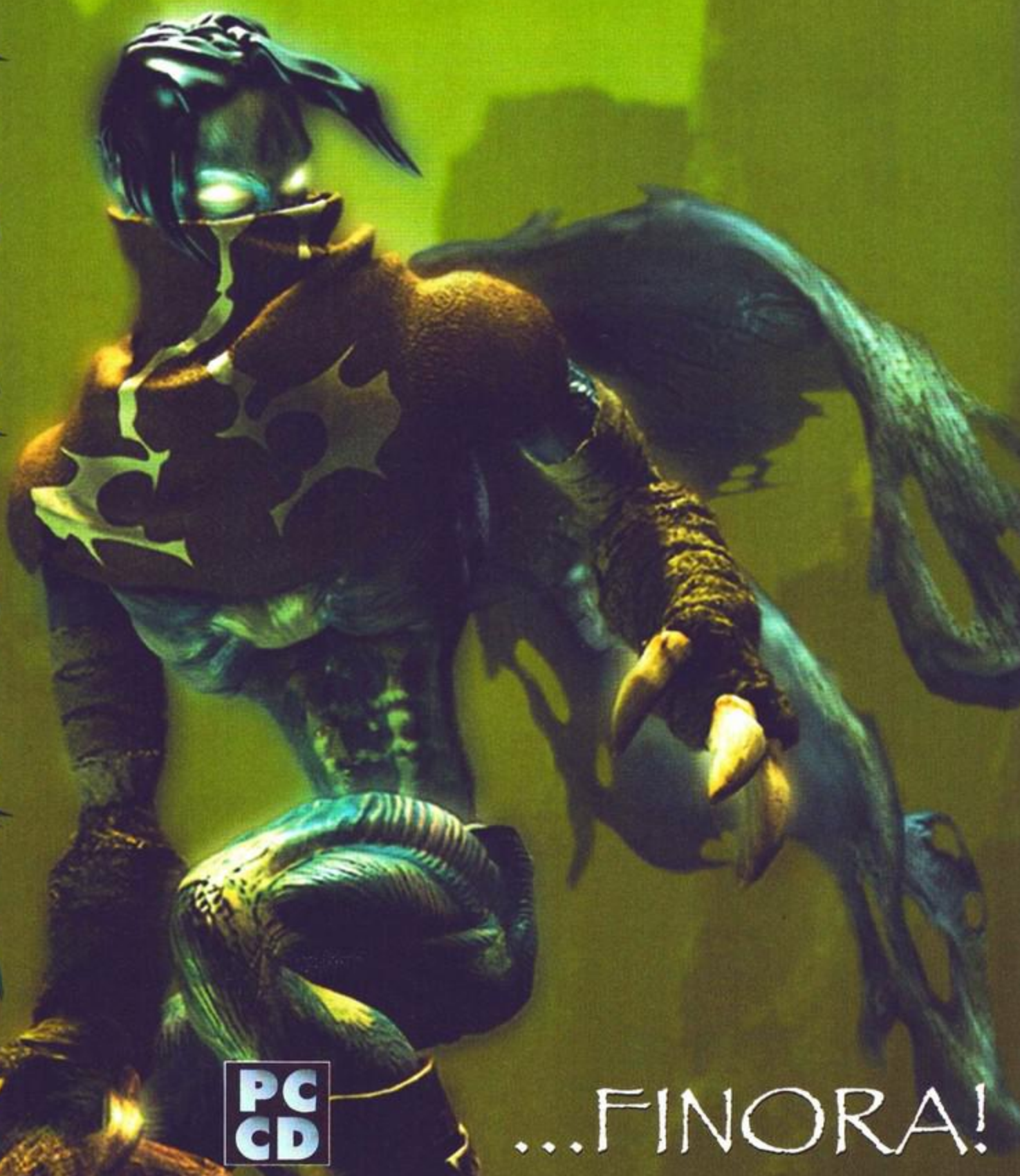
MeltinPot is a Trademark of ROMANO S.p.A. info tel. 0833/302111

A.G.O. Alcuni Giovani Occidentali photo: Mario Gomez

www.meltinpot.com

Meltin'Pot®

DICONO CHE I MORTI NON SENTONO DOLORE...



...FINORA!

PC CD

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Numero Verde 167-821177

LEADER
Qualità Interattiva

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Soul Reaver and related characters are trademarks of Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Right Reserved.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

TITOLO: *FLIGHT UNLIMITED 3*
SVILUPPATORE: *LOOKING x EA*
USCITA: *NON APPENA PRENDE IL VOLO!*

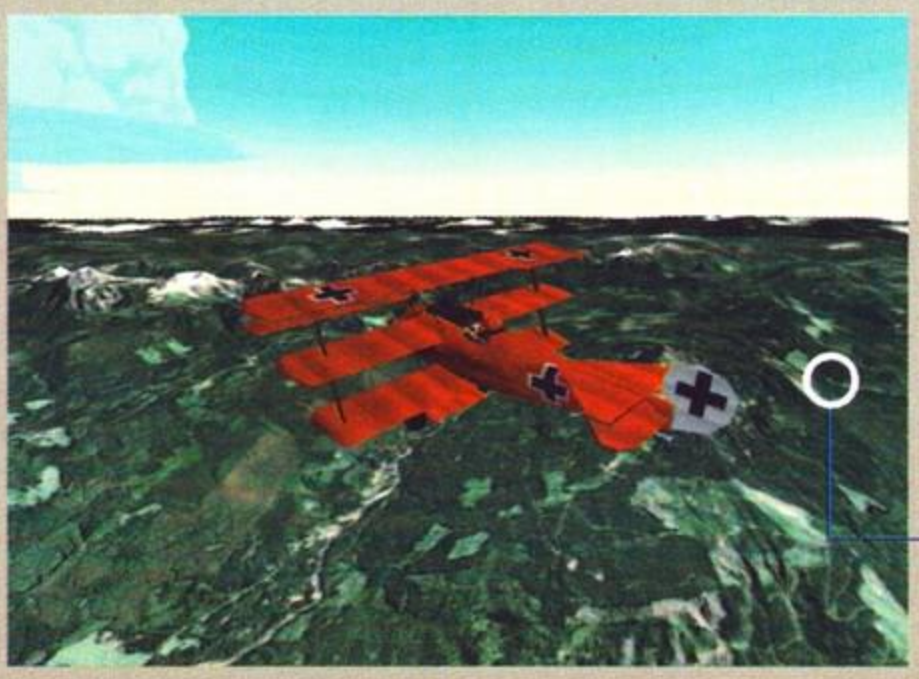
IL VOLO SENZA LIMITI DELLA LOOKING GLASS

Qualcuno si ricorda la faccia che ha fatto quando ha visto girare per la prima volta, qualche annetto fa, il primissimo Flight Unlimited? Beh, preparatevi a farla di nuovo!

Pare che non ci siano proprio vie di mezzo! Alcuni sviluppatori preferiscono sfornare una caterva di titoli a mo' di catena industriale, sperando che, tra i tanti, salti fuori quello giusto. Altre invece (verso le quali vanno le mie più profonde preferenze) si concentrano a fondo su al massimo un paio di titoli, rifiutandosi di farli pubblicare fino a quando non sono assolutamente certi che faranno un bel botto sul mercato (chiaramente, non quello sottostante a casa vostra!). E' indubitabile che la Looking Glass faccia parte di quest'ultima categoria. Pensate solo a che razza di titoli sono riusciti a sfornare negli ultimi anni: tutta la serie di Ultima Underworld, il grandissimo System Shock (occhio che il seguito è quasi a portata di mano!) e Terra Nova (forse il meno riuscito del gruppo). Nel mezzo, Flight Unlimited 1 e 2. Il primo è entrato nella storia dei videogiochi, soprattutto perché, quando fu pubblicato, non si era mai visto nulla del genere. Naturalmente non sto parlando del fatto che fosse un simulatore di volo civile, ma della grafica assolutamente fuori parametro per le abitudini dell'epoca. Dopotutto, quelli della Looking Glass l'hanno sempre saputa lunga, tanto che anche quelli di voi che ai tempi erano poco più che pargoletti non stenteranno a credermi quando dico che, la prima volta che vidi girare Flight Unlimited sul mio PC di allora (se rammento bene, era un 486 scalchignato...dei Pentium non se ne era ancora vista l'ombra!), ho dovuto raccogliere la mascella dal pavimento col cucchiaino. Il seguito, uscito qualche tempo dopo, non ebbe la stessa fortuna, vuoi perché fu pubblicato in un momento in cui, nel campo dei simulatori di volo, il mercato era decisamente inflazionato, vuoi perché le prime schede accelerate avevano già ridotto drasticamente il divario tra un titolo graficamente ben programmato nella sua versione software e uno scritto per sfruttare a dovere le nuove periferiche 3D. Oggi siamo nel 1999, la Looking Glass ha fatto la fortuna che meritava già da tempo, ed ecco giungere sui nostri monitor il terzo capitolo della serie.

DECOLLO VERTICALE!
Se avete, come credo, già dato una veloce occhiata agli screenshot di queste pagine, vi sarete resi conto di come FU3 riprenda appieno lo spirito dei suoi predecessori, lasciando ad altri titoli il compito di inoltrarsi nei meandri delle simulazioni belliche (già mi attendo, ahimè, i primi simulatori con teatro il Kosovo e la Serbia), ma concentrandosi su quegli apparecchi medio-piccoli di comune uso privato o di servizio (alianti compresi). Il totale dei mezzi pilotabili è assurto al venerabile numero di undici, contro i sei di FU2. Un bel passo avanti davvero, se considerate che nei nuovi aerei è presente anche un jet, assolutamente nuovo nella serie. Teatro delle vostre evoluzioni aeree sarà una zona di 10.000 miglia quadrate attorno a Seattle (non chiedetemi la conversione in km_, tanto lo so che la sapete fare da soli, vero?) scelta in virtù della varietà dei paesaggi e della conformazione morfologica del territorio. Nella stessa area avrete

Dove c'è acqua, c'è sempre un idrovolante. Dove c'è una donna, c'è sempre lo Svanoni.



Ehi, ma c'è anche il Fokker del Barone Rosso! Bella lì!

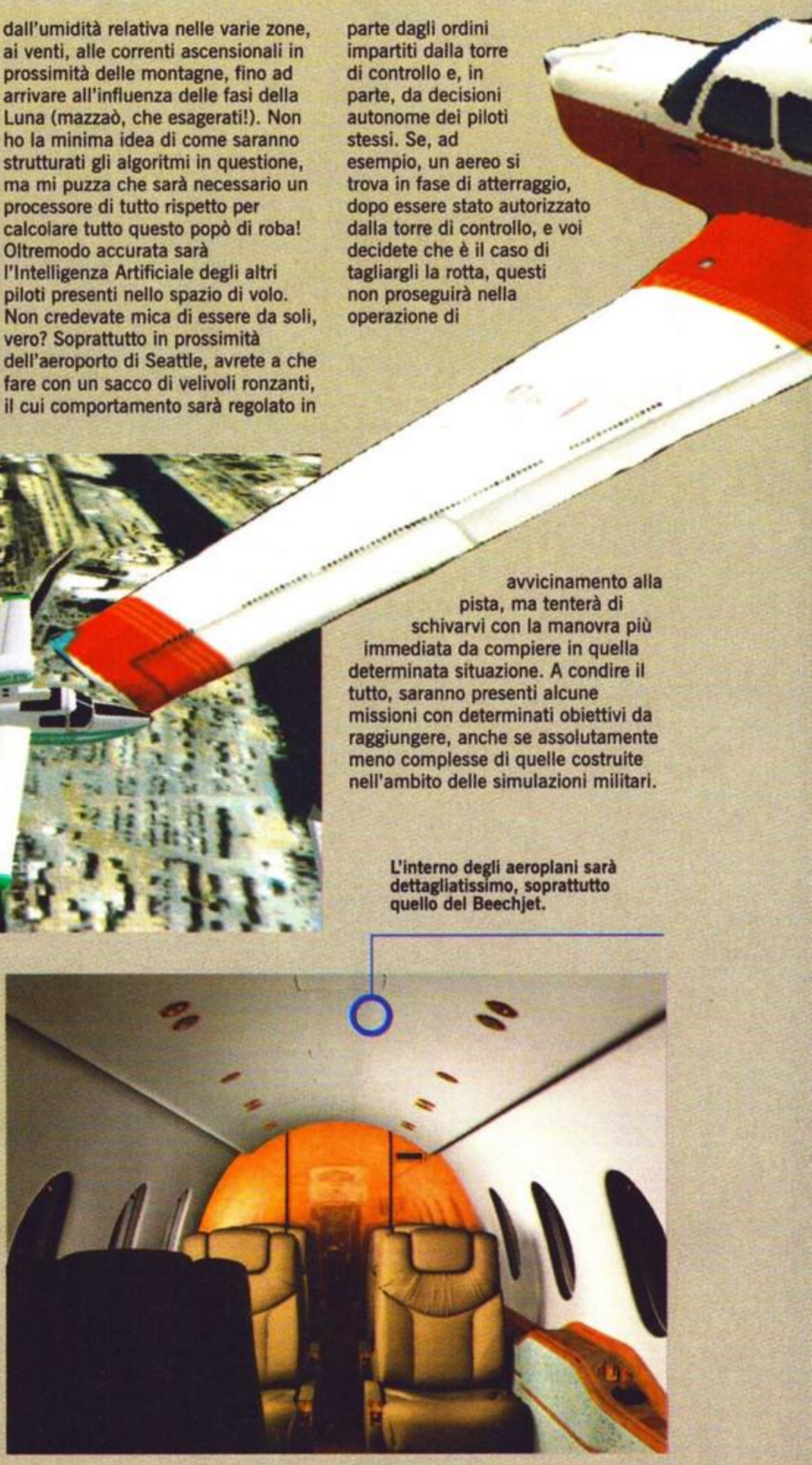
Non so perché, ma gli alianti mi hanno sempre affascinato. A mio avviso, sono il metodo di volo più a contatto con la natura che mente umana abbia mai concepito. Sto esagerando, dite?

Un Beechjet 400A in volo solitario sulle montagne vicino a Seattle. Questo sarà il primo jet a comparire nella serie di Flight Unlimited...per il resto, fate un po' voi.

Mano a mano che vi spingerete a nord, non sarà difficile incontrare pendii innevati. Mancano solo gli sciatori della domenica e poi siamo a posto!

così la possibilità di sorvolare nella stessa rotta, tanto le coste dell'Oceano Pacifico, quanto i laghi dell'entroterra e le catene montuose al confine col Canada. Come avrete già intuito, il punto focale resta comunque l'aeroporto di Seattle, vero e proprio crocevia di movimenti aerei senza un secondo di sosta. La città stessa è stata riprodotta fin nei minimi particolari, anche se si nota ancora un certo stacco tra le costruzioni prettamente poligonali (grattacieli, stadio, torre di controllo e via dicendo) e la maggioranza dei caseggiati, appiccicati al terreno, tipo il pubblico di Fifa99.
Quello che farà di FU3 un titolone coi fiocchi e controfiocchi, comunque, sarà l'implementazione di modelli dinamici per le condizioni meteorologiche. Il team di sviluppo della Looking Glass, difatti, ha studiato degli algoritmi che simulano in tempo reale le variazioni di condizione atmosferica di tutta la zona in questione. Le implicazioni non saranno solamente a livello estetico, ma le differenti situazioni climatiche andranno a modificare il modello fisico di volo di ciascun aereo. In poche parole, ciò significa che potrete scordarvi di proseguire il volo su un aliante, qualora dovreste scorgere all'orizzonte una tempesta in avvicinamento. E non crediate che pilotare un jet nel bel mezzo di una bufera di neve non vi possa creare alcun tipo di problema. D'accordo che per il mal d'aereo c'è sempre una bella TravelGum, ma mi spiegate che cosa ve ne fate, qualora vi ritroviate con la faccia spiaccicata contro un pino? Non vi resterebbe che sperare nella presenza di Max Gazzè sul vostro velivolo, sempre ammesso che abbiate a vostra disposizione la relativa tastierina portatile (oddio, questa mi sa che l'hanno capita in due. N.D.Kikko).
Ok, va bene, la pianto di scrivere stupidaggini, giusto per dirvi che i modelli fisici che regolano il comportamento del vostro aeroplano in volo, non si limitano alla variazione delle condizioni atmosferiche, ma spaziano dall'umidità relativa nelle varie zone, ai venti, alle correnti ascensionali in prossimità delle montagne, fino ad arrivare all'influenza delle fasi della Luna (mazzaò, che esagerati!). Non ho la minima idea di come saranno strutturati gli algoritmi in questione, ma mi puzza che sarà necessario un processore di tutto rispetto per calcolare tutto questo popò di roba!
Oltremodo accurata sarà l'Intelligenza Artificiale degli altri piloti presenti nello spazio di volo. Non credevate mica di essere da soli, vero? Soprattutto in prossimità dell'aeroporto di Seattle, avrete a che fare con un sacco di velivoli ronzanti, il cui comportamento sarà regolato in parte dagli ordini impartiti dalla torre di controllo e, in parte, da decisioni autonome dei piloti stessi. Se, ad esempio, un aereo si trova in fase di atterraggio, dopo essere stato autorizzato dalla torre di controllo, e voi decidete che è il caso di tagliargli la rotta, questi non proseguirà nella operazione di avvicinamento alla pista, ma tenterà di schivarvi con la manovra più immediata da compiere in quella determinata situazione. A condire il tutto, saranno presenti alcune missioni con determinati obiettivi da raggiungere, anche se assolutamente meno complesse di quelle costruite nell'ambito delle simulazioni militari.

Seattle e il suo stadio. Passo e chiudo.



L'interno degli aeroplani sarà dettagliatissimo, soprattutto quello del Beechjet.

VOLA, MARCO VAN BASTEN VOLA...
Eh sì...bei tempi quelli in cui frequentavo la curva Sud! Nessuno, comunque, ha mai capito se il buon olandese avesse o meno il patentino di pilota. Fatto sta che l'aspetto grafico di FU3 avrà molto da spartire con le prelibatezze alle quali ci aveva abituato il giocatore in questione. Classe e cura dei particolari sono le parole d'ordine con le quali identificare il motore grafico che accompagnerà le vostre gesta sui cieli

Nel volo ad alta quota, il dettaglio del terreno è qualcosa di unico. Notate le case, le strade e il fiume...troppo bello!

di Seattle. Pensate che la risoluzione grafica del terreno arriverà a raggiungere i quattro metri quadrati per pixel! Alle alte quote, tale risoluzione garantisce prestazioni a livelli di fotorealismo, mentre nel volo radente si potrebbero avere alcuni problemi. Confido, invero, in un buon uso del bilinear filtering. Tanto saranno pochi i momenti in cui volerete vicini al terreno, per cui poco male. Parlando degli aeroplani, non posso che confermarvi la cura massima riposta nella loro realizzazione. Per ciascun velivolo, oltre alla fusoliera esterna, è stato fedelmente riprodotto anche l'interno (dovrebbe esserci un'immagine in giro che lo confermi, dategli un'occhiata). Durante il volo, sarà vostra facoltà muovere lo sguardo sia nella cabina di pilotaggio che, per gli aerei più grossi, nella zona passeggeri, stando sempre attenti a non mollare per troppo tempo i comandi. Oltre alle immagini che vedete sparse qua e là, nel CD della press release rilasciatami dalla EA c'era anche un lungo filmato che mostrava gli effetti grafici presenti nel gioco, a seconda delle diverse condizioni meteorologiche presenti. Già come accadde qualche annetto fa, anche stavolta mi sono dovuto produrre in un recupero solerte della mia mascella, caduta sul pavimento con tanta veemenza che è salito l'inquilino sottostante per vedere che cosa fosse successo (le banfe si sprecano copiose! Eheheh...). Tutti gli effetti atmosferici sono stati riprodotti con una perizia da premio Oscar: la pioggia piove realisticamente, i fulmini fulminano realisticamente, la neve nevica realisticamente e pure il Simonetti simonetta™ realisticamente! Insomma, la sensazione di "esserci" dovrebbe essere garantita, anche se voglio attendere la recensione definitiva (presumibilmente a cura del Boss, anche se non mi dispiacerebbe occuparmene personalmente) prima di sbilanciarmi, rischiando di "volare" giù dal precipizio.
Anche l'aspetto audio non sarà da meno. Il rombo dei motori è stato campionato direttamente dalle controparti reali, giusto per garantire quel pizzico di realismo in più che non guasta mai. Ovviamente, saranno presenti anche le voci campionate della torre di controllo, con un sacco di belle frasine professionali che faranno sì che non vi andiate a schiantare in fase di atterraggio contro un veivolo in fase di decollo. Nulla ci è dato fin ora da sapere a riguardo di un possibile supporto all'accelerazione audio 3D (e, in particolare, mi riferisco al sistema EAX delle schede Sound Blaster Live), ma conoscendo come lavorano quelli della Looking Glass, posso ben immaginare che il codice di FU3 supporterà in modo nativo tali periferiche.
Capitolo multiplayer. Leggo, sempre dalla press release rilasciatami dalla EA nel capitolo riguardante le specifiche tecniche, che il numero di giocatori è limitato a uno. Personalmente ritengo un vero peccato che non sia stato ancora implementata la modalità di gioco in rete, anche se, in effetti, la natura di una categoria di simulatori di volo come quella alla quale FU3 appartiene, predilige senza alcun dubbio il volo in solitario. Ma volete mettere il gusto di volare in coppia, sorvolando laghi e montagne, giusto per vedere chi se la cava prima a raggiungere questo o quell'aeroporto? Spero vivamente che i simpatici amici della Looking Glass ci ripensino, se non a riguardo del gioco via Internet, almeno per quanto concerne le reti locali o il gioco via seriale.
A questo punto, dovrei forse erudirvi su quelle che potrebbero essere le specifiche tecniche minime per far girare a dovere FU3. Il brutto è che non lo so, ma posso immaginare che un Pentium 2, magari equipaggiato di acceleratore 3D e 64MB di RAM, sarà la configurazione ottimale per volare senza troppi problemi, vista e considerata la mole di calcoli alla quale sarà sottoposto il vostro sistema durante l'elaborazione di tutti i modelli fisici di cui vi ho reso conto nelle righe precedenti. Boh, chi vivrà vedrà! Io, per intanto, chiudo qua e vi saluto, visto che mi manca ancora da scrivere la recensione di Amerzone, e la chiusura di numero si è fatta pericolosamente vicina.

Guardate il bosco! No, dico...ma avete visto che dettaglio! Altro che fotografie...

Una delle poche pecche del motore grafico si noterà quando volerete a bassa quota su Seattle: gli edifici il 3D sono troppo in contrasto con le texture del terreno.

Ivan "Kikko" Conte

Consulta il nostro sito
e troverai il catalogo completo!

prenota subito
i titoli in uscita!

CONSEGNE IMMEDIATE IN TUTTA ITALIA !

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

Pc-Cd Rom

Tutti i prezzi sono IVA inclusa!

Alpha Centauri Sid Meyer's (ita)	£. 99.000	Heroes of might & magic 3 (man.ita)	£. 99.000	Super Bike World Champ.ship (ita)	£. 89.900
Baldur's Gate (ita)	£. 79.900	Half Life (ita)	£. 79.900	Test Drive 5 (ita)	£. 89.900
Baldur's G : Tales of the Sword (ita)	£. 35.000	Lands of Lore 3 (ita)	£. 99.000	The Need for Speed III (ita)	£. 49.900
Blood 2 (ita)	£. 79.900	Machines (ita)	£. 94.000	Toca 2 (ita)	£. 89.900
Caesar III (ita)	£. 89.900	Myth 2: soulbrighter (ita)	£. 79.900	Tomb Raider III (ita)	£. 89.000
Championship manager 3 (ita) (ita)	£. 89.900	Oddworld 2 (ita)	£. 79.900	Turok 2 (ita)	£. 79.900
Civiliation: Call to Power (ita)	£. 99.000	Rail Road Tycoon 2 (ita)	£. 89.900	Unreal Level Pack	£. 44.000
Colin Mc Rae Rally (ita)	£. 79.900	Resident Evil 2 (ita)	£. 89.000	Unreal Torment Edition	£. 89.900
European Air War	£. 79.900	Silver (ita)	£. 89.000	World League Soccer 99 (ita)	£. 89.000
Falcon 4.0 (ita)	£. 79.900	SimCity 3000 (ita)	£. 99.000	X-Files (ita)	£. 99.000
Fifa 99 (ita)	£. 89.900	Star Wars: Rouge Squadron (ita)	£. 99.900	X-Wing Alliance (ita)	£. 99.000

CONDIZIONI ESCLUSIVE !

I prezzi possono subire variazioni

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SCONTO DEL 10% sulle prenotazioni dei titoli in prossima uscita :

AliensVsPredator	£. 99	Indiana Jones (ita)	£. 99
Braveheart	£. 99	Interstate 82	£. 99
C&C: Tiberian Sun	£. 89	KingPin	£. 99
Descent 3	£. 99	Knockout kings 99	£. 99
Discworld Noir (ita) 3cd	£. 99	MechWarrior3	£.109
Drakan To Die For (ita)	£. 94	Messiah	£. 99
Driver (ita)	£. 94	Prince Naseem Boxing (ita)	£. 94
Duke Nukem Forever	£. 99	Sega Rally 2	£.109
Earthwork Jim 3d	£. 89	Star Trek Birth Federation	£.104
EverQuest (ita)	£. 99	Star Wars: episodio 1 (ita)	tel
F1Racing (Eidos)	£. 89	Star Wars: Racer (ita)	tel
Heroes of Might & Magic 3 (ita)	£. 99	T. Annihilation : Kingdoms	£. 84
Homeworld	£.109	Tonic Trouble (ita)	£.109

(I prezzi si intendono in migliaia di lire)

offerta del mese:

HALF LIFE (ita)	£. 99.000
La gulliveriana+il Kamasutra	£. 99.000
NBA LIVE 99 (ita)	£. 99.000
POPULOS 3 (ita)	£. 99.000
SUPER BIKE World Champion (ita)	£. 99.000
WAR OF THE WORLD (ita)	£. 99.000

+ in regalo un titolo tra questi:

ALONE IN THE DARK 2 (ita)
FINAL FANTASY VII (man.ita)
SELEN: CUORE DI PIETRA V.M.18
THE ACTION GAMES COLLECTION
THE NEED FOR SPEED 3 (ita)
VIRTUAL STRIP POKER (ita)
X-FILES (man.ita)

fino ad esaurimento scorte

a sole £. 49.900 tutto in italiano

Abe Oddysee
AH 64 Longbow
Carmageddon
Dragon Lore 2
F22 Lighting 2
Flying Corps Gold
Hexen
Little Big Adventure 2
Nhl 98
Outlaws
ProPinball TimeShock
Rebel Assoult 2
Sam&Max
Sensible Soccer 97
Shadow of the Empire
Sid Mayer Gettisburg
Syndacate Wars
Test Drive 4
The Dig Italiano
Them Hospital
Total Annihilation
Wing Commander 5
X-WingVsTie Fighter
Z e Z Expansion (2cd)

a sole £. 39.900

7th Legion (ita)
Blade Runner (ita)
Civilization 2 (ita)
Grand Prix 2 (ita)
Final Fantasy VII man ita
Joint Strike Fighter (ita)
MDK (ita)
Myth The Fallen Lords (ita)
Red Baron 2 (ita)
Scudetto 97/98 (ita)
Uprising (ita)

SCONTO 15% acquistando 2 titoli

oppure

SCONTO 20 % acquistando almeno 3 titoli

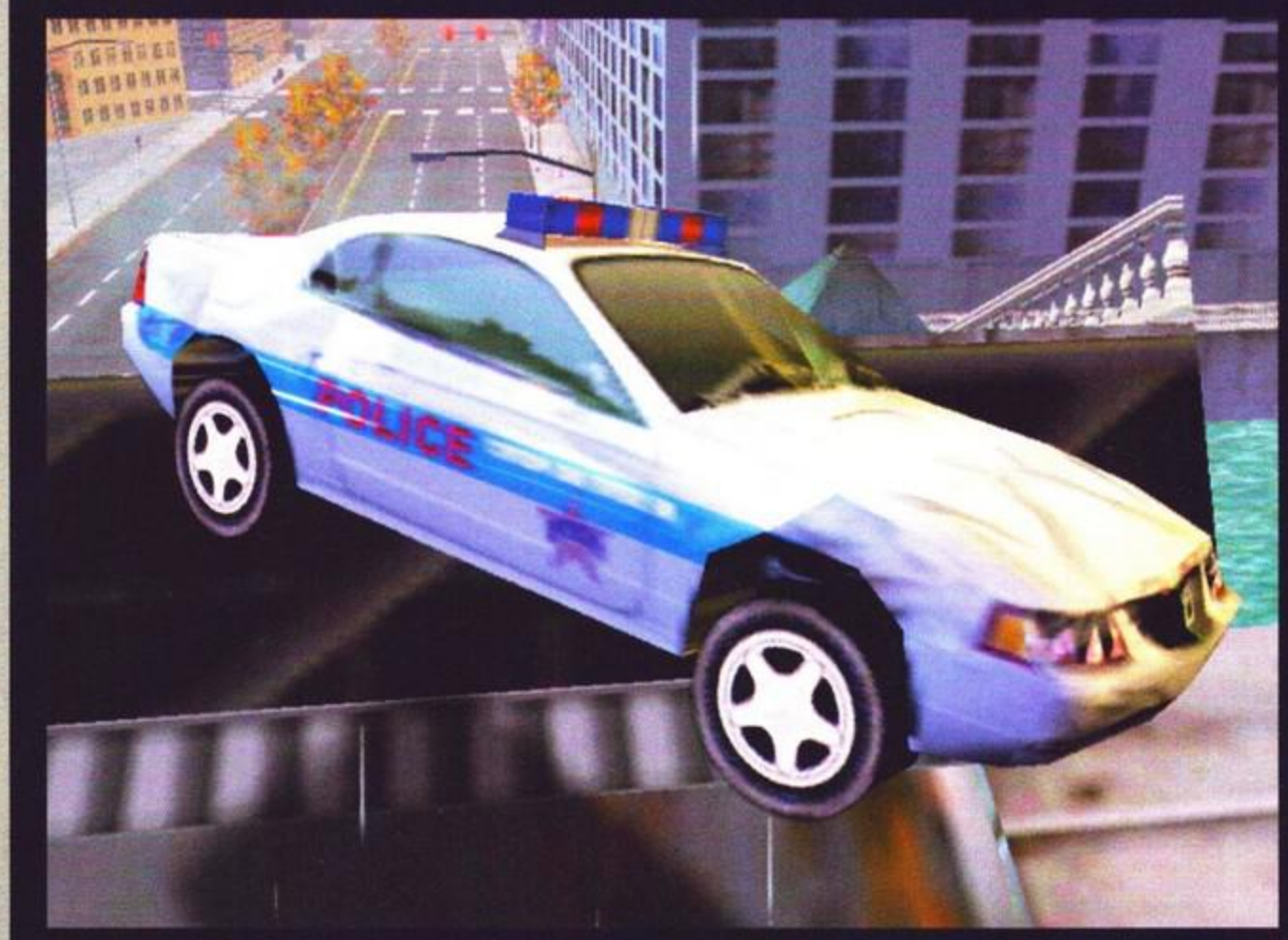
OFFERTISSIME!

Resident Evil 2 ita + X-Files man.ita → £.111.000

Super Bike World Championship ita + Blade Runner ita → £.111.000

TOCA 2 ita + The Need for Speed 3 ita → £.111.000

TITOLO: *MIDTOWN MADNESS*
SVILUPPATORE: *ANGEL STUDIOS x MICROSOFT*
USCITA: *GIUGNO 1999*



La corsa automobilistica urbana sembra improvvisamente tornata in voga. Dopotutto, girando la sera in una città come Milano viene da chiedersi se sia mai veramente passata di moda...

FOLLIA METROPOLITANA

Di tutte le varie discipline automobilistiche, la branca della guida urbana è sempre stata la più bistrattata dai videogiochi, probabilmente perché è la meno esotica e perché non consente (almeno in teoria) di sbizzarrirsi molto con la fantasia. Eppure io sono da sempre un grande fan della guida cittadina, sin dai tempi dell'orrido giochino in prospettiva isometrica che c'era su C64, noto ai più come "Scuola Guida". Scommetto anche di non essere il solo: parecchio tempo fa infatti aveva avuto parecchio successo un gioco intitolato Vette!

Sono o non sono bravo a fare le foto?

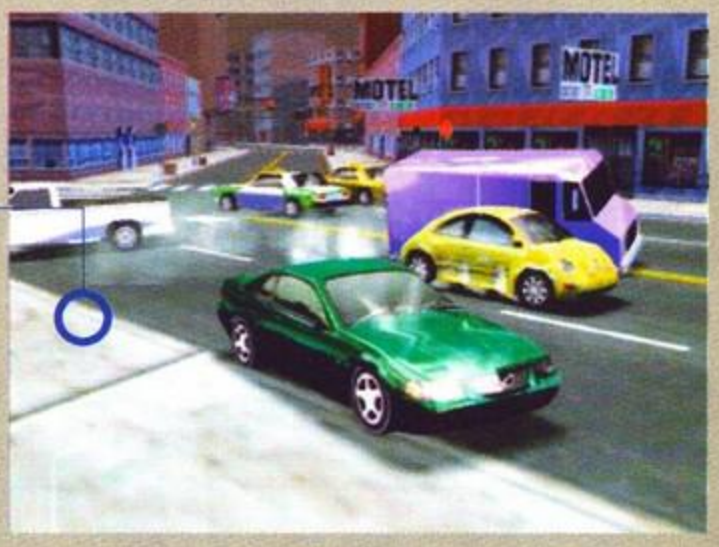
Per la gioia dei rompiscatole come il Duspa c'è anche la visuale interna, con tanto di cruscotto (opzionale. E brutto).

Ah, è sempre bello fare un giretto tranquillo in macchina la sera...

Oltre all'ora del giorno possono variare anche le condizioni atmosferiche: in questo caso abbiamo neve e nebbia. L'ideale per una bella corsa in mezzo al traffico...

Che cosa disegnerà questo sul foglio della constatazione amichevole?

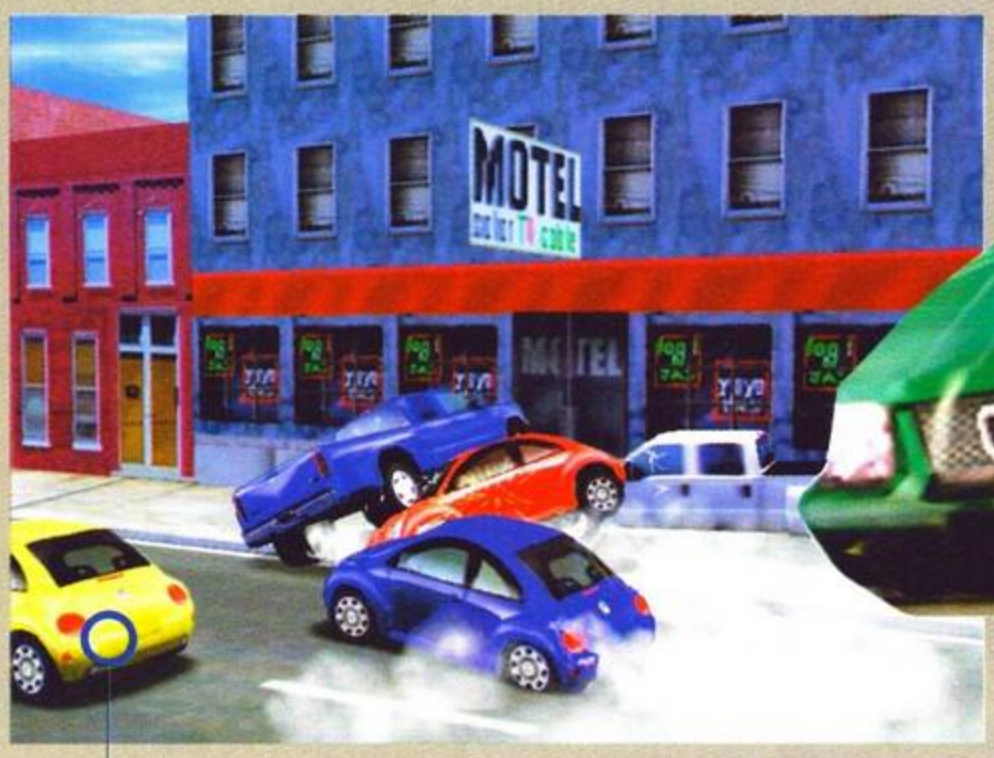
Rispondere vero o falso.
E' vietato in quanto costituisce pericolo o intralcio per la circolazione:
1) Gareggiare in velocità
2) Immettersi nel flusso della circolazione provenendo da strade laterali
3) Effettuare l'inversione del senso di marcia dando agli altri la precedenza



La Mustang è la tipica auto da ganassa che noleggiano gli europei in vacanza negli USA. Da questa foto si capisce perché.

qui sorgono i problemi. Innanzitutto perché sono due domande e non una, e poi perché è difficile da spiegare. O meglio, si spiega facilmente ma fa sorgere un'altra domanda, specialmente negli individui poveri di spirito come il nostro amico Gatto Silvestro: "dove sta il bello?". Cominciamo dall'inizio (giustamente): Midtown Madness propone un'accurata ricostruzione della città di Chicago. Benché non esista la periferia e sia stata aggiunta una sorta di tangenziale sul lato ovest della città, la ricostruzione può essere definita come "accurata" e soprattutto molto credibile. I palazzi non sembrano tutti uguali, ci sono strade, stradine, vicoli, piazze, incroci, parchi, insomma, non sembra di passare sempre dagli stessi posti come succede in Driver (questa è l'impressione che ho avuto io del suddetto gioco, beninteso). In ogni caso, non ho mai visto Chicago ma non fatico a fidarmi della ricostruzione degli Angel Studios. Nella modalità principale di gioco ci ritroveremo a girare liberamente per Chicago, gareggiando contro un numero variabile di avversari e cercando di raggiungere prima di loro una serie di punti obbligati sparpagliati per la città. Se nelle prime "missioni" questi punti obbligati seguono una strada ben precisa e di fatto vi obbligano a seguire un dato percorso, mano a

Della Spectrum Holobyte, vero predecessore di questo Midtown Madness. Questo Vette! (licenza ufficiale della Corvette, tra l'altro) dava la possibilità di correre in giro per San Francisco a bordo di una Corvette scelta tra tre modelli differenti (ricordo la Sledgehammer, le altre boh... Forse c'era la ZR-1) e concedendo al giocatore la possibilità di scegliersi il percorso. L'unica sfortuna di questo gioco è che nel momento in cui uscì i PC non erano ancora in grado di riprodurre una città funzionante e credibile (era l'epoca dei primi 286, figuratevi) e l'aspetto di Vette! (ma solo l'aspetto, eh) era proprio risibile: i palazzi erano giganteschi scatoloni colorati, i passanti erano messi insieme utilizzando poligoni bidimensionali (cioè di profilo erano praticamente invisibili) e tutti i veicoli erano realizzati utilizzando il minimo possibile di poligoni. Arrivati ai giorni nostri possiamo finalmente dire di disporre della tecnologia sufficiente per dare vita a una forma accettabile di questo tipo di giochi: la Microsoft se ne deve essere accorta, tant'è che ha commissionato agli Angel Studios questo Midtown Madness. In che cosa consiste questo gioco? Che si tratta di un gioco di guida ambientato in città è poco ma sicuro: ve lo sto dicendo dall'inizio dell'articolo (più o meno) e soprattutto si poteva intuire anche osservando le foto. La domanda successiva è "sì, ma come funziona? Che cosa si deve fare?". E



Com'è che non si vedono mai immagini così nella campagna pubblicitaria del nuovo maggiolino?

Ehi tu, lo sai che non puoi parcheggiare qui. Vattene o ti faccio la multa!

E questa da dove arriva?

Che cosa ci fa un prototipo in piena città? La Panoz GTR-1 è fragile, non riesce a salire sui marciapiedi, ha un brutto nome e ha un aspetto discutibile, ma è sicuramente capace di lasciare indietro gli avversari. E questo è un bene.

La modalità delle gare su circuito chiuso è più divertente di quanto si possa pensare. Non sarà molto ortodossa ma permette di dar sfogo ai cavalli senza preoccuparsi degli incidenti.

mano che vi inoltrerete nel gioco scoprirete che saranno sempre più sparsi e che potrete scegliere la strada che preferite per raggiungerli nell'ordine da voi desiderato. Questo vorrà dire che non dovrete fare sempre e comunque la stessa strada ma potrete decidere di volta in volta se prendere una scorciatoia per evitare il traffico o correre lungo i viali sperando di non centrare nessuno. Eggià, il traffico. In ogni grande città che si rispetti le strade sono costantemente piene di altri veicoli, e la Chicago di Midtown Madness non è da meno: auto, furgoni e autobus affollano gli incroci, aspettano il verde, si sorpassano, vi suonano se guidate pericolosamente, tentano di scansarvi se la vostra andatura gli sembra pericolosa, si ribaltano se li centrate e si centrano l'un l'altro tentando di schivare i tamponamenti.
Semplicemente girare per queste città simulate e fingendo di essere dei pirati della strada risulta divertente, rendendo MM più un "giocattolo" che un "gioco" (cioè un "utensile da gioco" da usare in più modi piuttosto che un'"attività ludica" regolamentata). Se poi aggiungiamo la fretta di raggiungere determinati punti, la libertà di poter scegliere quali e un gruppetto di guidatori ancora più indisciplinati e determinati di noi otteniamo un gioco veloce, caotico e a tratti esilarante.
Le due modalità "minori" del gioco invece permettono di correre su alcuni circuiti chiusi realizzati sfruttando le strade di Chicago oppure di seguire dei tracciati obbligatori lottando contemporaneamente contro il tempo e contro il traffico. Bello, eh?
Per quanto riguarda la domanda citata precedente ("dove sta il bello?), alcuni buffi e tristi individui (come il Silvestro, appunto) hanno manifestato dubbi e perplessità davanti a questo titolo: dove sta il bello, appunto? Se ricorderete, anche nelle news di qualche mese fa MM veniva presentato come un giochino e niente più. Questo fenomeno per me rimane tutt'ora inspiegabile, dato che da quando il CD della beta ha fatto la sua comparsa in ufficio più che entusiasmo e lodi sperticate non si sono sentite, provenienti sia da fan accaniti di giochi di guida come El Duspo sia da varia umanità non altrettanto fissata con le quattroruote. Suppongo che tutto ciò sia da imputare all'ineffabile fenomeno noto come "tutti i gusti sono gusti".
In attesa (spasmodica) di mettere le mani sulla versione definitiva mi limiterò a segnalarvi alcuni fatti riguardanti la beta da noi visionata: Midtown Madness in questo stato si è dimostrato piuttosto vorace in termini di RAM (sono stati necessari 128 mega per domare tutti i suoi frullamenti di ardisco) e molto flessibile in termini di regolazione del dettaglio (ma comunque abbastanza pesante da far girare). Tutto ciò potrebbe anche sparire quando verrà ottimizzato il codice, anche se dobbiamo ammettere che il traffico di una città è una cosa abbastanza complessa da gestire anche per un Pentium II. Chi vivrà, vedrà.

MA

I danni alle auto vengono illustrati con chiarezza dai segni sulla carrozzeria. In questo caso mi sa che potremo scordarci di mangiare per i prossimi sei mesi.

Il camion è un aggiunta molto spettacolare al parco auto di Midtown Madness, ma è davvero troppo pesante per essere guidato in maniera competitiva.

L'autobus ha cioccato. Come succede sempre ora vedremo scappare via tutte le persone che non avevano il biglietto.

Non c'è più bisogno di una console per giocare
all'arcade automobilistico più divertente!

TOYLAND Racing

Toyland Racing combina nel tuo computer l'emozione delle corse più trepidanti con la facilità d'uso e la grande giocabilità delle console. Tre diversi tipi di competizione, 8 divertenti personaggi, 15 circuiti e 8 differenti automobili fanno di Toyland Racing l'arcade di macchine più divertente.

Modalità allenamento con i consigli di Mr. Chatty | Difficoltà progressiva | Prove di livello e circuiti occulti | Narrazione della corsa in tempo reale | 2 giocatori simultanei | Fino a 8 giocatori in rete o internet.

L'opzione intelligente
per i possessori di computer

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98

Per solo
L.35.000

Revistronic
Industrial Programs

3Dfx
Accelerazione 3D opzionale

dinamic
MULTIMEDIA

I PRODOTTI DINAMIC SONO VENDUTI IN EDICOLA

TITOLO: *LOOSE CANNON*
SVILUPPATORE: *DIGITAL ANVIL x MICROSOFT*
USCITA: *AUTUNNO '99*

TRA L'INCUDINE E IL PISTONE

QUANDO AUTODUEL INCONTRA GOLDENEYE

A cura di Claudio Todeschini

Tra le voci di corridoio di questo mese dovreste aver trovato anche un corposo articolo riguardante la Digital Anvil, software house fondata nel 1996 dal genio di Chris Roberts e che ha trovato in mamma Microsoft la partner ideale per la pubblicità e la distribuzione dei suoi titoli. Il più interessante del lotto e che trattiamo in codesta separata sede, pare essere Loose Cannon, un cocktail composto per due parti di action/adventure, due parti di guida frenetica e sei parti di violenza su larga scala: il mio drink preferito! Ma di cosa stiamo parlando esattamente?

ARMAGEDDON ECONOMICO

Entro il 2044 l'ultima superpotenza mondiale, l'America, pagherà una volta per tutte l'incuria del suo Governo, che per decenni ha continuato ad accumulare debiti e non si è mai preoccupato di ripagarli: ora il deficit pubblico supera abbondantemente l'ordine del trilione di dollari, e la rovina economica è imminente. Il Congresso è costretto a smantellare lo stato federale, in piedi da più di un secolo: il welfare, le agenzie di sicurezza, le forze militari... Puff! Fatte evaporare come liquidi volatili in soluzioni sature. Potete immaginare quale invito a nozze per le organizzazioni criminali... Il declino dell'Impero Americano è ormai iniziato: le guerriglie urbane esplose in ogni grande centro abitato non si contano più, ogni sorta di criminale prima rifugiato o latitante vede in questo stato lasciato a se stesso la grande occasione della sua vita, le famiglie organizzano rimpatriate come neppure ai tempi del proibizionismo... E riemerge dal passato una figura che sembrava relegata solo alle nostalgiche proiezioni di western di serie B: il cacciatore di taglie. Era inevitabile: nelle città, le residue (e piuttosto demotivate) forze dell'ordine riescono a malapena a mantenere la quiete; nelle aree al di fuori della cintura urbana, le cosiddette "wasteland", l'anarchia regna sovrana, e i cittadini privati che si sentono minacciati sono disposti a pagare profumatamente chiunque li metta al sicuro dai peggiori criminali. Non esiste la corruzione, nel mestiere del cacciatore di taglie: i soldi ci sono solo se la preda è al sicuro dietro le sbarre o sotto un metro di terra. E in questa situazione la verità si fa strada con la devastante forza di una rivelazione: la società americana non ha più niente da perdere.

MI FA IL PIENO? CON PIOMBO, GRAZIE

Il gameplay di Loose Cannon ricorda in parte la serie Interstate (ma non ditelo a Tony Zurovec, project leader, altrimenti si arrabbia! - vedi intervista), così come l'imminente Redline e Vigilante 8, ma offre anche caratteristiche inedite: la storia si snoderà attraverso delle missioni e, a seconda del loro obiettivo e a discrezione di chi gioca, esse possono essere portate a termine sia a bordo di macchine superdotate, sia a piedi. In entrambi i casi quello che ci aspetta è un furibondo combattimento senza un attimo di respiro. Il giocatore impersonerà Ashe, un mercenario particolarmente cattivo, dall'anima nera come la sua pelle: nel corso del gioco dovrà affrontare una ventina di missioni "mandatory" (ovvero obbligatorie) per chiudere i conti con Bishop, il capoccia della più grossa organizzazione criminale del paese. La presenza di missioni obbligatorie (del tipo cui ci hanno abituato dai tempi di Wing Commander, ovvero ricognizioni, scorte, infiltrazioni, salvataggio di ostaggi e omicidi) prevede semanticamente anche quelle "facoltative": esse non saranno determinanti per lo svolgimento del gioco, ma potranno essere accettate dal giocatore che voglia fare qualcosa di meno impegnativo, guadagnando comunque qualche spicciolo. E questa è la caratteristica più interessante di Loose Cannon, secondo me: sebbene le venti missioni principali siano lineari e "standard", il fatto di avere dei diversivi (generati più o meno casualmente) che permettono di accumulare soldi e di affinare le proprie abilità di mercenario lo rendono un titolo da seguire con particolare attenzione. Nel gioco saranno presenti le nove città più famose d'America, da New York a San Francisco, da Los Angeles a Washington. Ognuna di esse avrà una dimensione di circa 25x25 blocchi (o isolati) e godrà di vita propria: incontrerete pedoni, traffico, posti di blocco e uffici pieni di gente che lavora. All'interno delle metropoli la polizia vigila con solerzia: provate a infrangere la legge e vi troverete immediatamente nei guai. Intorno ai grossi centri urbani ci saranno le terre desolate, regno dei senza legge, teatro dei più feroci scontri e di molte delle missioni obbligatorie. Le vetture a vostra disposizione sono una

Il nostro carismatico Ashe impegnato nella delicatissima operazione di sincronizzazione dell'orologio.

quindicina, ogni una con le sue belle caratteristiche personali che le rendono più o meno adatte ad affrontare le diverse situazioni di gioco. Dato che la fedeltà e il realismo costituiscono uno degli obiettivi dei programmatori, le vetture si deterioreranno nel corso dei combattimenti, fino a quando vi lasceranno definitivamente a piedi per manifesta impossibilità di muoversi: a questo punto potrete scendere e continuare a combattere a mani nude, oppure impossessarvi di un'altra macchina (presumibilmente di qualche cattivo), riprendere a guidare e sparare: le armi saranno più o meno le solite che abbiamo visto in giochi analoghi: torrette, lanciamissili, lanciafiamme, mitragliatori e così via. Le armi nella modalità a piedi saranno altrettanto classiche: fucili, mitra, pistole e rocket launcher vari. Credo di avervi raccontato più o meno tutto: il resto lo trovate nell'intervista qui sotto. Che aggiungere ancora? Che il gioco è previsto per l'autunno, ma se Tony vuole davvero mantenere l'impegno che si assume nell'ultima domanda dell'intervista, beh...temo che dovremo aspettare ancora un pochetto...

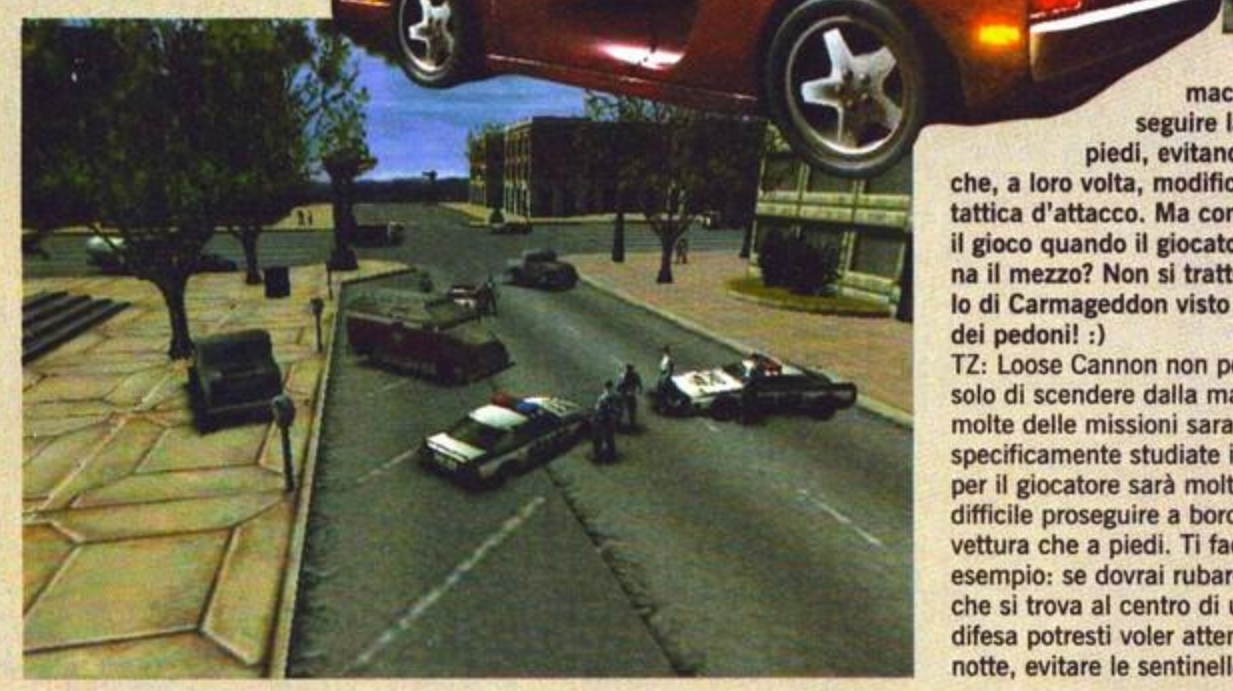
ME L'AVEVANO DETTO CHE DONNE, GRANATE E MOTORI, SON GIOIE E DOLORI...

E ora incontriamo il barman che ha inventato e sta realizzando per noi il cocktail cui accennavo nell'apertura dell'articolo: Tony Zurovec, responsabile del progetto di Loose Cannon.

Claudio Todeschini: Devo fare una piccola premessa. In più di un'occasione, in quest'intervista, farò riferimento alla serie Interstate dell'Activision, che sembra essere il tipo di gioco più simile a Loose Cannon. Come mai avete deciso di sviluppare un gioco del genere? Voglio dire, anche la storia sembra simile, sebbene ambientata in un futuro non troppo distante (I76 era in un passato alternativo): crisi economica ed energetica, il declino dell'impero americano, ecc. ...

Tony Zurovec: Ho sentito parlare abbastanza della "I76 Connection"...(immaginatevi un sorrisetto ironico, NdCT) Se la cosa più vicina a Loose Cannon è un gioco di macchine dal sapore retro, allora abbiamo chiara la percezione della poca creatività e fantasia che da un po' di tempo affligge questo genere di giochi. Entrambi i titoli hanno macchine che puoi guidare; qui è dove finisce la similitudine. Vedrò di essere un po' più specifico... Nella fattispecie, quello che si menziona maggiormente è l'analogia tra le due storie. I76 è retro, volutamente vistoso e mostra un passato fittizio. Loose Cannon è più futuristico, oscuro, opprimente, serio e ipotizza uno scenario che la maggior parte delle persone oggi non considera troppo fantasioso (le ripercussioni di una crisi economica su scala mondiale). Non sono sicuro di quanto potremo andare avanti (in entrambi i mondi, quello vero e quello del gioco) se continuiamo a usare così massicciamente le macchine. Abbiamo tentato di rendere il gioco il più realistico possibile per far riflettere il giocatore; di fatto, poi, problemi come le guerre nel Medio Oriente e simili saranno importanti per il plot, ma non avranno ripercussioni concrete nel gioco (la scarsità di petrolio per esempio non avrà influenza nelle singole missioni).

CT: Uno degli aspetti più importanti in questo tipo di gioco è il modello di guida: se è troppo complesso, il gioco perde sicuramente di freneticità, se invece si dimostra troppo facile viene un po' a mancare la sensazione di coinvolgimento. Esiste sicuramente una via di mezzo: sappiamo che la Activision ha deciso di togliere le marce dalle sue vetture in I82,



dato che durante i combattimenti di I76 nessuno le usava mai. Come sarà il vostro modello di guida?

TZ: Stiamo lavorando veramente tanto per rendere alla grande il modello delle macchine. Ci sono ovviamente delle concessioni che bisogna fare per non sacrificare la giocabilità. La macchina sgommerà nelle curve strette, sbanderà quando le gomme non hanno presa sull'asfalto, ma non si ribalterà praticamente mai. Certo, se passi su una mina o finisci in un burrone, puoi ben star certo che la tua bella auto sportiva farà parecchie capriole e finirà con la marmitta rivolta verso il cielo.

CT: Una particolarità intrigante (tra le tante) di Loose Cannon è la convivenza di combattimento su macchine e un gioco d'azione in terza persona: il giocatore potrà scendere dalla macchina e proseguire la missione a piedi, evitando i nemici che, a loro volta, modificheranno la tattica d'attacco. Ma come cambierà il gioco quando il giocatore abbandona il mezzo? Non si tratterà certo solo di Carmageddon visto dalla parte dei pedoni! :)

TZ: Loose Cannon non permetterà solo di scendere dalla macchina: molte delle missioni saranno specificamente studiate in modo che per il giocatore sarà molto più difficile proseguire a bordo della vettura che a piedi. Ti faccio un esempio: se dovrai rubare un camion che si trova al centro di una base ben difesa potresti voler attendere la notte, evitare le sentinelle (e magari forare le gomme dei loro veicoli), infiltrarti con una arma dotata di silenziatore (per far fuori le guardie che potrebbero scoprirti), saltare sul camion e dartela a gambe levate. I nemici a quel punto saliranno sui loro mezzi per correrti dietro ma, dato che avranno le gomme a terra, non potranno seguirti. Questo misto di spostamenti, infiltrazione, terre senza legge e città invece controllate dalla polizia (la quale può perseguirti se commetti dei crimini) costituiscono un'esperienza di gioco unica, almeno per la mia esperienza. La maggior parte delle missioni a piedi sono ambientate in scenari simili. Ci tengo a insistere su questo punto, e probabilmente sfrutteremo anche le ramificazioni che il mercato offre in tal senso... Loose Cannon NON è un "gioco di macchine". Sì, lo so che suona strano. Come potremmo definirlo? Un action/adventure, credo.

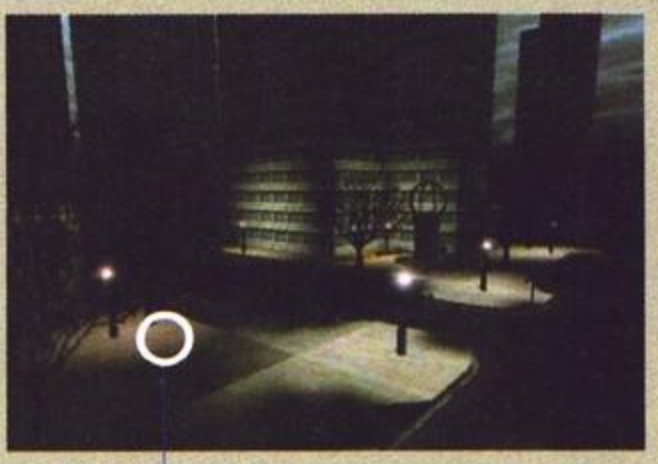
Menu di abbellimento della vettura: i gadget non mancano di certo, e i laser a raggi X fanno pendant con le cromature dell'autoradio.

CT: Ok. Non un gioco di macchine; come inquadrare allora il loro ruolo all'interno del gioco?

TZ: Le vetture giocano un ruolo centrale e stiamo mettendo un grosso impegno nello sviluppo delle sezioni di guida perché siano veramente il meglio. Ma in fin dei conti, se la tua macchina viene distrutta, la vita va avanti. Puoi sempre portare a termine la tua missione, puoi comprare o rubare un'altra macchina, puoi combattere a piedi, ecc. Molte missioni richiederanno volutamente di guidare veicoli diversi per evitare che il giocatore si affezioni troppo ad una stessa macchina. Non esiste una "macchina perfetta" per tutte le missioni. Quelle sportive sono veloci

e agili, ma non valgono un fico secco rispetto a una modesta dune buggy quando si tratta di andare in fuoristrada. Di base, volendo tirare le somme, i vari autoveicoli non sono altro che uno strumento nelle mani del giocatore per portare a termine i suoi obiettivi (anche se probabilmente è lo strumento più importante).

CT: Parlaci delle missioni obbligatorie e di quelle casuali: il plot sarà lineare? E quante missioni obbligatorie dovremo aspettarci?
TZ: Le cosiddette missioni "obbligatorie" sono quelle rilevanti ai fini della storia, che sono ad essa direttamente legate. Esse forniscono al giocatore le motivazioni per proseguire nella vicenda, ed eventualmente portare a termine l'obiettivo primario. Le missioni "casuali" sono costruite assemblando singoli script e non sono strettamente legate alla storia principale. C'è ne sono davvero tante disponibili e il loro scopo principale è quello di (a) fornire al giocatore un minimo di flessibilità nella scelta di una missione che lo interessi (anche in termini di denaro da guadagnare) e (b) permettergli di progredire nella vicenda principale secondo il suo stile. Questo pone anche fine a brutte situazioni di stallo del tipo: non hai una lira, e il gioco vuole che tu entri in una base ultra fortificata, cosa che richiede macchine e armi costose - in momenti come questi è comodo poter affrontare missioni meno pericolose, guadagnare un po' di spicci e comprare tutta l'attrezzatura che ti serve per portare a termine la missione di cui sopra. Esiste un altro tipo di "missioni"... piccola criminalità come rapine in banca e furto d'auto, ecc. Saranno riferite alla polizia e, proprio come nelle missioni casuali, il giocatore può decidere se il crimine e il relativo gruzzolo in ballo lo interessa o meno (e questo rende le città molto più realistiche di quanto non lo siano già - dato che la criminalità è già presente).



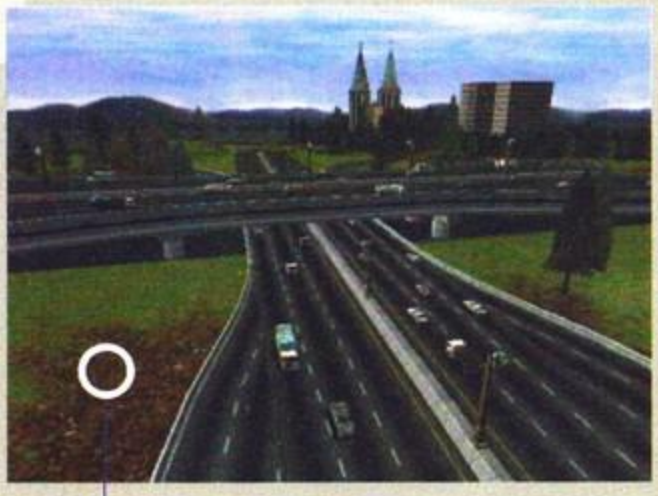
Una delle prime foto (in esclusiva per TGM, ovviamente) che mostrano l'implementazione delle luci dinamiche nel gioco. Non c'è che dire: si preannuncia un gioco DAVVERO interessante...

CT: Un altro aspetto che vorrei approfondire è l'interazione con una città completamente viva. Voglio dire: traffico, incroci, e così via. Cosa sarà in grado di fare il giocatore? Entrare nei palazzi? Uccidere tutti? Rubare ogni macchina che trova in giro? E il suo comportamento influenzerà il gioco?
TZ: Le città servono molteplici scopi. Il gioco è focalizzato principalmente sulle ambientazioni esterne e quindi l'ingresso negli edifici non è permesso. A differenza delle regioni al loro esterno, le città hanno una geometria più limitata (spazi più angusti) e i cittadini al loro interno andrebbero lasciati stare (a meno di non voler provocare le reazioni della polizia locale); il gioco all'interno dei centri abitati sarà diverso, in termini di combattimento, ostacoli da evitare, ecc. Insomma, sarà una buona simulazione di una città reale. Puoi rubare veicoli (sebbene la polizia ti inseguirà se ti muovi con una macchina rubata), stendere i pedoni (anche in questo caso il gioco tenterà di "punire" questo comportamento con la polizia), fare acquisti di vario genere (tutti i negozi sono all'interno della città), o accettare le missioni facoltative in qualsiasi momento (andando alla stazione di polizia, al municipio, o ascoltando la radio).

CT: Le macchine nel gioco saranno reali o prodotto dell'immaginazione fervida dei programmatori?
TZ: La macchine saranno tutte inventate, seppur personalizzabili.

CT: Hai parlato di personalizzazione dei veicoli: cosa significa esattamente? Cosa sarà possibile fare?
TZ: Ogni veicolo ha un'armatura e un certo numero di alloggiamenti per le armi. Spessore della corazza, numero di slot per le armi, velocità e maneggevolezza, capacità di

NEXT



Shot preso dal gioco: comunque la pensiate, il colpo d'occhio è impressionante.

muoversi sui diversi tipi di terreno sono diversi e unici per ogni macchina. Il giocatore può montare un sacco di armi diverse sulla propria vettura per personalizzarla a piacimento. La posizione dell'alloggiamento su certi veicoli impedirà l'uso di alcune armi (le mine non possono essere messe sul cofano, per esempio).

CT: Come avete realizzato le scene d'intermezzo del gioco? Con lo stesso motore grafico o la tradizionale computer graphic?
TZ: I filmati, che raccontano l'evolversi della storia in momenti cruciali, saranno realizzati con sequenza pre-renderizzate; altre informazioni sul plot verranno comunicate via radio durante il gioco.

CT: Un po' di disquisizioni morali: la storia di Loose Cannon è piuttosto "radicale", se mi passi il termine. La violenza è all'ordine del giorno, il giocatore viene pagato per cacciare (o uccidere) i criminali. Non lo si può certo definire educativo o quantomeno ortodosso, non credi? Cosa ne pensi della violenza (gratuita, per lo più) nei videogiochi?
TZ: Loose Cannon (e ogni gioco che scrivo) ha un messaggio. Il giocatore comincia come un mercenario assolutamente apatico; egli è l'epitome della violenza giustificata da altra violenza. La figura stessa del bounty killer è usata come simbolo di una società che crede che le cose siano andate così in rovina da non esserci altra soluzione al male che reclutare altri esseri malvagi per porvi fine. Per far questo bisogna essere pronti a pagarne il prezzo e, prima della fine del gioco, il giocatore si troverà a chiedersi da quale delle due parti vorrà stare. Educativo? Non so... C'è una lezione da imparare, o almeno un punto di vista da comprendere... È piuttosto sottile, ma è il modo in cui mi piace proporre la cose, ed è anche il modo in cui spesso impariamo le cosiddette "lezioni di vita". La mia opinione sulla violenza gratuita nei videogiochi? Se qualcuno confonde un videogame per la vita vera e prova a comportarsi come nel gioco, mi verrebbe da dire che c'è già qualcosa di serio che non va, in lui. Sono sicuro che i libri, i film, gli articoli di giornale, e milioni di altre cose potrebbero essere ugualmente accusati. Penso che i videogiochi siano solo un modo come un altro che la gente usa per scaricare la responsabilità del gesto violento su qualcosa piuttosto che sulla persona che ha di fatto compiuto il gesto. Non credo che il problema si risolva punendo tutti perché ci sono un po' di idioti in giro... Il problema, come sempre, sta su un altro piano, e anche lì le colpe sarebbero di altri, ecc... Alla fine si arriva sempre alla persona. Il cerchio si chiude, prima o poi e, secondo me, lo fa con la persona che commette il crimine. Come piccola nota a margine di questa discussione, in Loose Cannon ci sono i cattivi (che non devi per forza uccidere... A volte devi solo catturarli o semplicemente impedire loro di portare a termine il loro piano, ecc.), i buoni (i civili, che non dovrebbero essere colpiti e anzi, in qualche modo vanno protetti), e gli uomini della legge (la polizia, che tenterà di fermarti se non rispetti le regole all'interno della città). Il giocatore è inserito in questo mondo e a lui sta la decisione di portare a termine le sue missioni o ignorarle bellamente e uccidere tutti i pedoni che incontra sul suo cammino. Solo che, come nella vita reale, dovrà pagare le conseguenze delle sue azioni.

Ed ecco una foto di Tony Zurovec: non sarà un tipo troppo simpatico?

CT: Passiamo a qualcosa di più leggero: quali sono i tuoi giochi preferiti?
TZ: Adoro gli strategici in tempo reale, ma sono un vero purista del genere. Penso che a tutt'oggi Command&Conquer sia ancora il massimo in circolazione. Mi piacciono anche i giochi fantasy di spada e magia come Diablo. Ultimamente ho giocato un po' a Delta Force... È davvero carino, non fosse altro che per il fatto che il combattimento è qualcosa di più che "volare sopra le colline a 125 miglia orarie e sparare ai nemici facendo strafe".

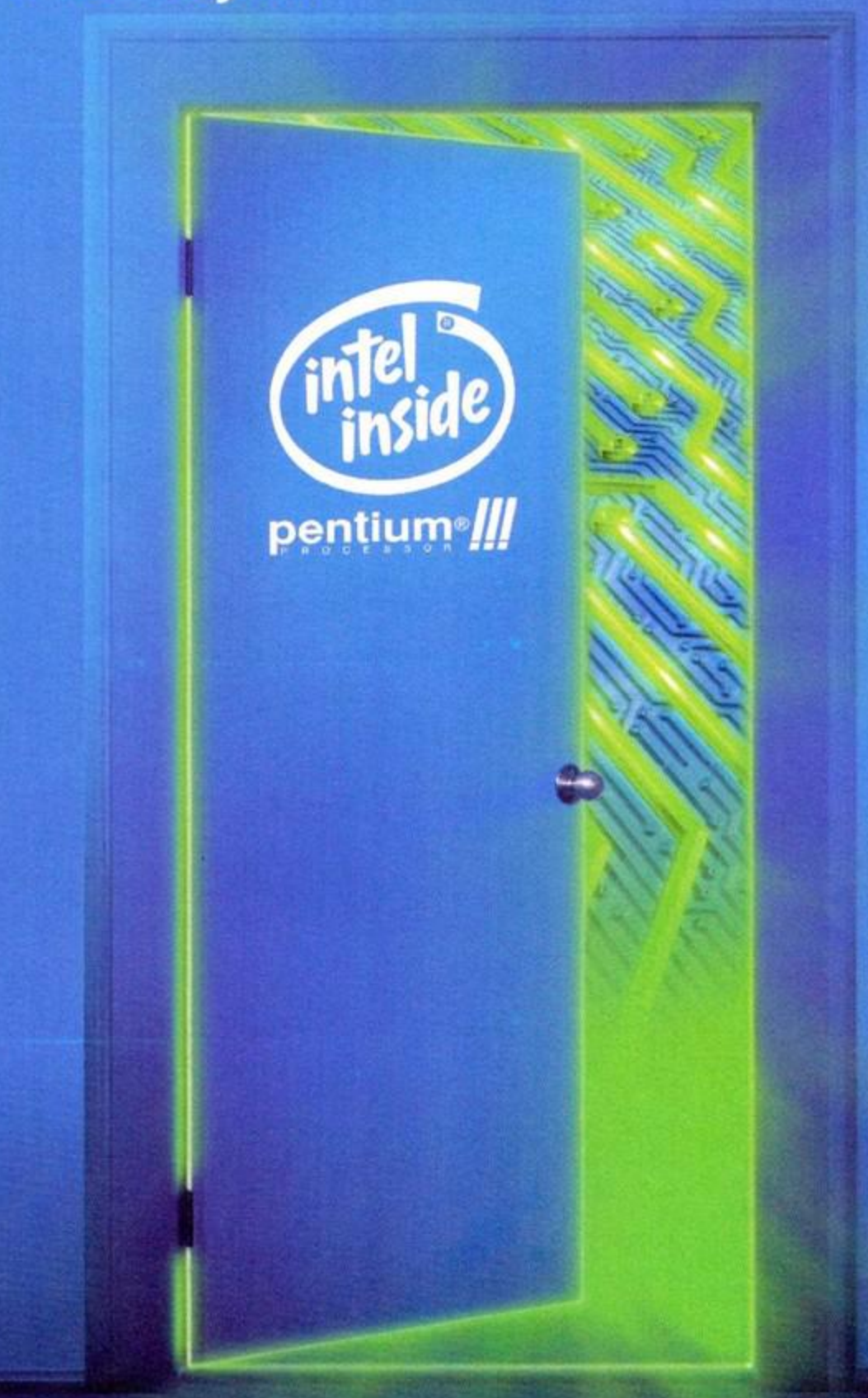
CT: Un trend sicuramente positivo del mercato è la presenza nei giochi di editor di X (con X uguale a mappe, missioni o livelli): pensate di inserirne uno anche voi nel gioco?
TZ: No. La costruzione delle mappe è abbastanza complessa da rendere poco pratica la realizzazione di un prodotto del genere. Per mantenere accettabile il frame rate (pur garantendo il livello visivo che ci proponiamo) è richiesto tanto di quel lavoro di ottimizzazione dopo aver realizzato un livello, che un editor non potrebbe assolvere degnamente al compito per cui è solitamente pensato.

CT: Qualche dettaglio sul motore grafico? È nuovo o preso su licenza? Lo userete per qualche altro gioco? E che computer dovremo avere per apprezzare il gioco?
TZ: Il motore del gioco è stato completamente progettato a partire da zero e supporta lo standard Direct3D, di conseguenza anche periferiche Force Feedback. Stiamo lavorando parecchio per rendere il livello di sofisticazione grafica più che accettabile su macchine di medio livello (su un PII 300 con 64 mega di RAM e una scheda video della seconda generazione - Voodoo2 o TNT - il gioco dovrebbe andare MOLTO bene). Credimi, le foto che ti ho mandato sono quelle reali del gioco, provate sulla macchina che ti ho descritto.

CT: E il multiplayer?
TZ: Avremo il Deathmatch e il Capture-The-Flag, mentre non implementeremo il Cooperative, dato che avrebbe poco senso (un solo buono contro il cattivo, altrimenti che gusto c'è?).

CT: Sempre più spesso vediamo giochi appena usciti in cui la modalità multiplayer non funziona a dovere e siamo sempre costretti ad attendere patch su patch finché non funzionano decentemente. Farete qualcosa di meglio o dobbiamo aspettarci la stessa trafila?
TZ: Non metteremo in vendita il gioco finché non funzionerà correttamente. Non lavoro due anni su una cosa per poi ricevere mail da persone che mi dicono che il gioco è bacato. Il modo di lavorare cui accennavi è stato adottato da una buona metà dell'industria di sviluppo di software, è vero. Uno dei motivi per cui ci siamo legati alla Microsoft è stato proprio la sua capacità di attendere che un prodotto funzioni bene prima di essere messo sul mercato (e qui la risatina ironica, perdonatemi, è davvero d'obbligo). Il mio sogno? Zero patch.

Processore Intel® Pentium® III.
Tutta la potenza
per entrare sul serio in Internet.



www.intel.it

Ecco il processore Intel® Pentium® III. Qualunque cosa tu voglia fare - gioco, shopping o navigazione in rete - il processore Pentium III la renderà davvero più entusiasmante. Così, in Internet non ci navigherai più: ci entrerai sul serio. Per vedere come, vai al sito www.intel.it

©1999 Intel Corporation. Tutti i diritti sono riservati. Intel e Pentium sono marchi registrati. This way in è un marchio di Intel Corporation.

intel

Studio grafico Tyrfing sas (MI)

DAL PASSATO RIEMERGONO
I TUOI INCUBI !

Might and Magic VII
FOR BLOOD AND HONOR

Ubi Soft

NEW WORLD COMPUTING

3DO™

Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22 20143 Milano Tel. 02 83 31 21
www.ubisoft.it E-mail: ubisoft@ubisoft.it

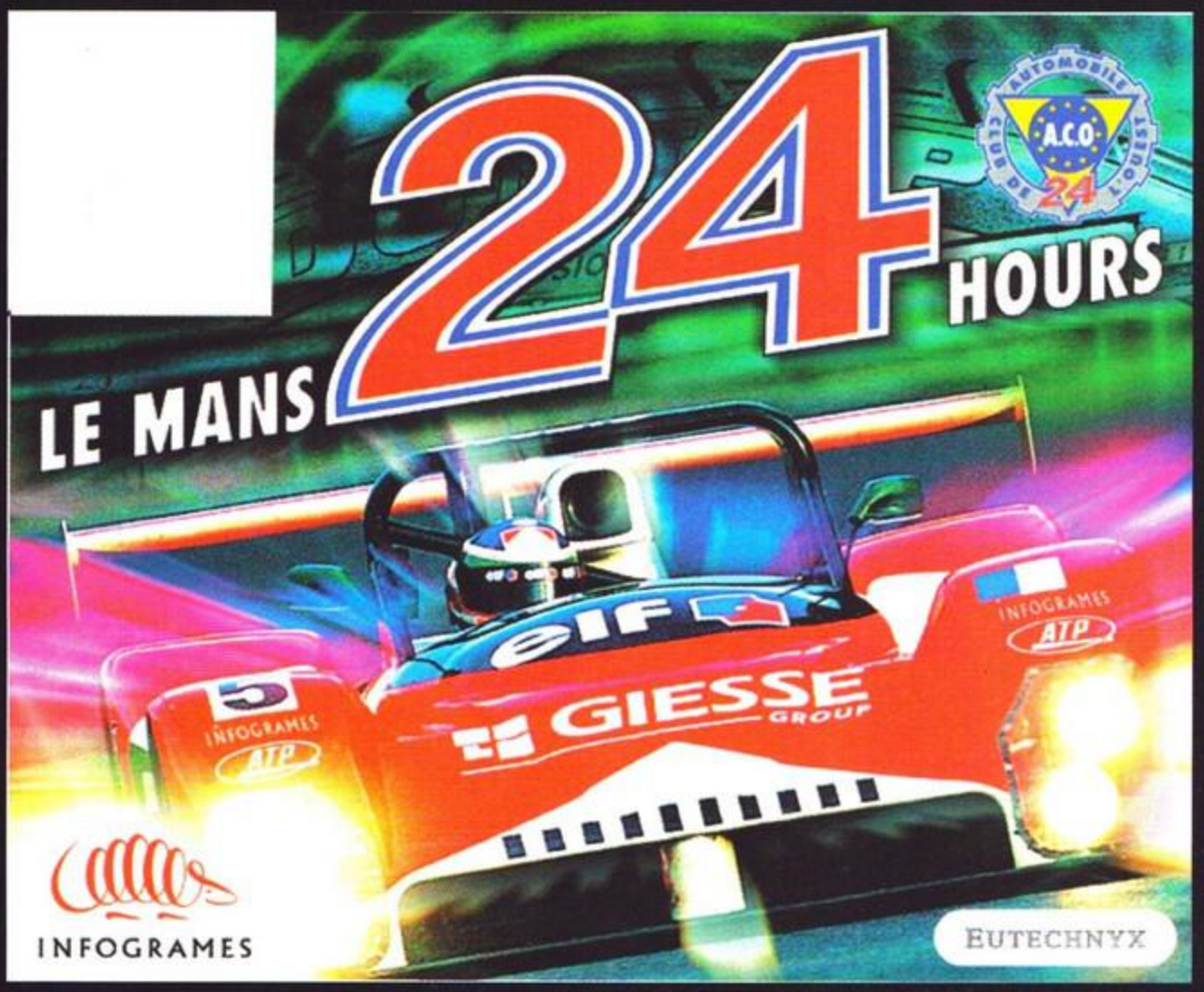
3D PLANET

Distribuito da:
3D Planet srl
Tel. 02 48 86 711
www.3dplanet.it

PC CD ROM

© 1999 The 3DO Company. All rights reserved. Might and Magic, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

TITOLO: *LE MANS 24 HORUS*
SVILUPPATORE: *EUTECHNIX x INFROGAMES*
USCITA: *GIUGNO '99*



GRANDI EMOZIONI

La 24 Ore di Le Mans è una delle gare automobilistiche che hanno reso grande questo sport. Grazie alla Infogrames anche voi potrete parteciparvi. Forse...

"Non appena si accende la luce verde vi sentite schiacciare contro il sedile, mentre il motore vi urla nelle orecchie. Una scarica di adrenalina percorre il vostro corpo e in un misto di paura ed eccitazione siete già lanciati verso la leggera curva a destra che immette sul dosso del ponte Dunlop. L'avantreno sembra alleggerirsi quando scollinate e, per un interminabile secondo, trattenete il fiato. Non c'è tempo per l'anedottica e la frenata è brusca. Sinistra, destra e di nuovo giù il pedale a tavoletta in un crescendo di accelerazione e frame rate. Dopo la Hunaudières vi aspettano sei chilometri di levigatissimo asfalto che non chiede altro che essere divorato. Superate la collina con il motore al massimo dei giri e inchiodate nuovamente. Mentre il cuore cerca di saltarvi fuori dalla gola, lentamente la monoposto si riallinea e curvate decisamente sulla destra. Nella S dell'Arnage il vostro corpo sembra andare in frantumi sotto le sollecitazioni dell'accelerazione laterale. Saldamente ancorati al volante sentite la testa ronzare e saltellare da una parte all'altra. Ancora a fondo con il pedale dell'acceleratore e vi ritrovate sul rettilineo del traguardo: 3:49:221 segnala il tabellone luminoso e le 185.000 persone assiepate sugli spalti esplodono in un boato di ammirazione. Gaaa, pensate, ancora 352 giri ed è fatta..."
Ma come 352 giri! Ebbene sì, miei cari fanatici del volante virtuale, la gara di Le Mans, come dice anche il nome, dura ventiquattro ore e non a caso è il fiore all'occhiello del Campionato Endurance.
Dopo alcuni titoli di dubbio spessore (vi devo forse ricordare Total Driving e C3 per Playstation) quelli della Eutechnyx sembrano finalmente voler fare sul serio e, anche se le credenziali non sono altissime, questo Le Mans 24 Houres potrebbe essere il titolo del riscatto. Il gioco è previsto sia per la console della Sony sia per PC, versione quest'ultima molto più elaborata di quella PSX. I programmatori, infatti, hanno optato per due approcci decisamente diversi, considerando i giocatori Playstation dei derelitti capaci solo di pigiare il tasto dell'acceleratore. Per questo simpatico motivo, la versione PC avrà molti aspetti più simulativi o realistici e sarà possibile disputare l'intero campionato in modalità "simulation" (in ogni caso anche gli smanettoni Intel inside potranno godere di un arcade mode d'antologia). A proposito di modalità

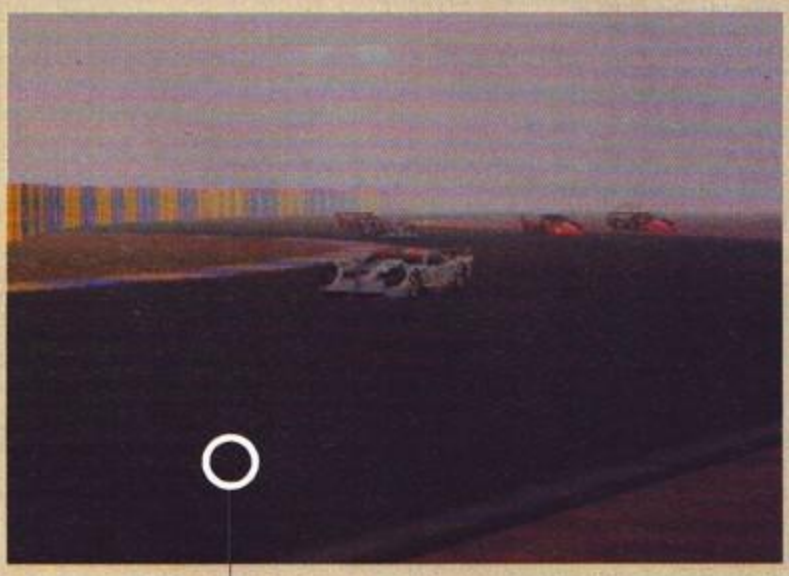
Non si tratta dell'auto del Mao o di Max (juventini fino all'elastico dei mutandoni), ma di una delle tante coloratissime livree delle auto del mondiale Endurance.

L'AI è molto sofisticata e superare gli avversari computerizzati non sarà mai uno scherzo.

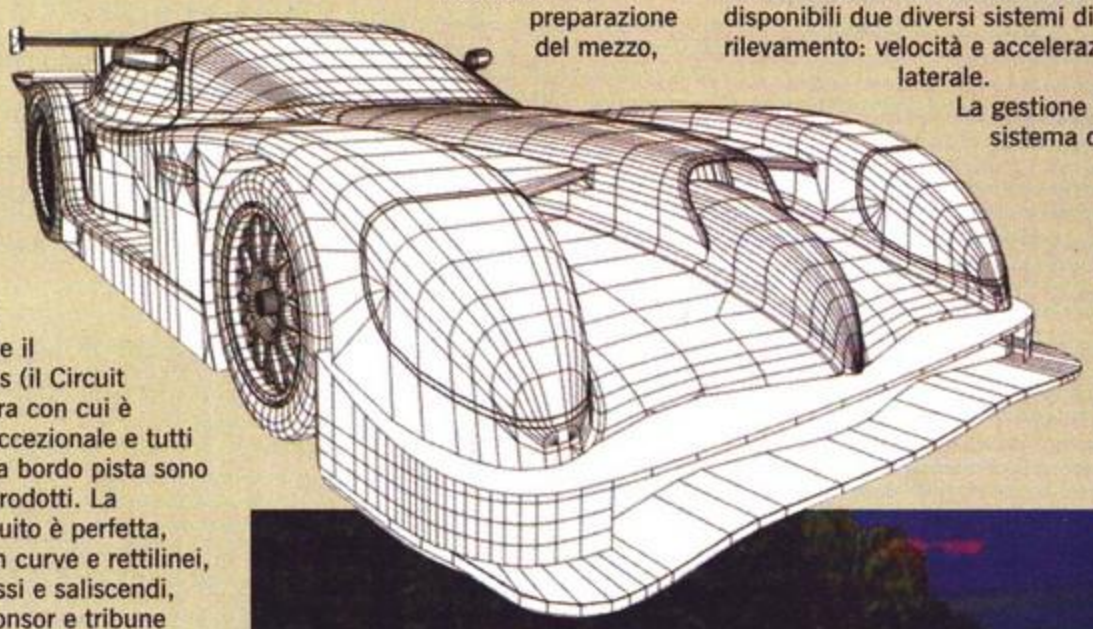
Effetto notte con le auto che sfrecciano sopra i trecento chilometri l'ora. In questa circostanza ci troviamo su un tracciato cittadino con splendidi effetti di illuminazione a fare da contorno.

Le visuali utilizzabili nei replay sono tantissime e sarà possibile assistere alle fasi più calde della gara da angolature spettacolari e coinvolgenti.

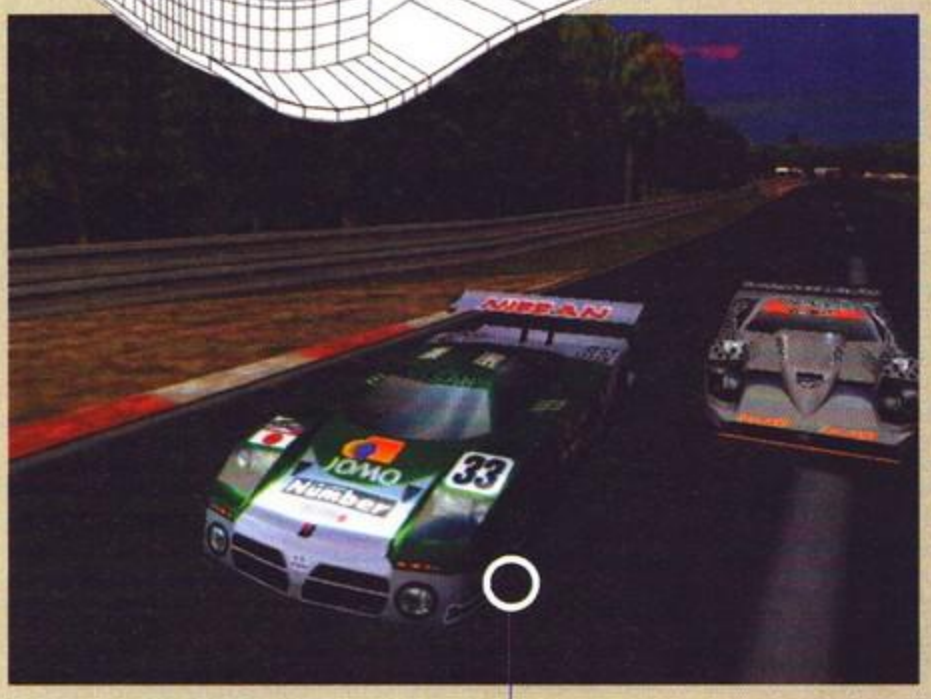
di gioco, una di quelle più innovative e interessanti sarà la "Sign for Team". Si tratta di una specie di "story mode" in cui vivrete un'intera carriera automobilistica, passando da un team all'altro, gareggiando, intascando i premi e accettando o rifiutando le offerte degli altri manager. Prima di firmare un contratto potrete visionare i dati relativi al nuovo team e addirittura provare le sue monoposto in una sessione di test davvero entusiasmante.
Ogni auto che potrete utilizzare (in tutto ce ne dovrebbero essere ben 48, divise in tre categorie: GT1, GT e Prototipi) è stata accuratamente modellata su foto e immagini del rispettivo modello reale, garantendo una fedeltà raramente vista in un gioco del genere. I diversi team impegnati nel Campionato Endurance hanno, inoltre, fornito tutta una serie di dati tecnici e di rilevazioni cronometriche tali da consentire ai programmatori della Eutechnyx di creare dei modelli di guida estremamente realistici e credibili.
Per quanto concerne il tracciato di Le Mans (il Circuit de la Sarthe), la cura con cui è stato ricostruito è eccezionale e tutti gli oggetti presenti a bordo pista sono stati fedelmente riprodotti. La planimetria del circuito è perfetta, con curve e rettilinei, dossi e saliscendi, sponsor e tribune posti proprio dove dovrebbero essere. La qualità grafica è nel complesso molto buona e spesso si ha l'impressione di trovarsi di fronte a una ripresa televisiva, merito anche dell'ormai consueto sistema artificiale di gestione della visuale.
I tracciati presenti sono in tutto sei e sono tutti approvati dall'ACO l'associazione che si occupa dell'organizzazione della 24 ore.
L'alternanza tra giorno e notte sarà un altro degli aspetti intriganti del gioco.
Anche se sarà possibile accelerare il tempo (immaginate di dover giocare per ventiquattro ore reali), la sensazione e la fatica di una gara così massacrante ci saranno tutte.
Importantissimo sarà il ruolo della telemetria, mediante l'analisi dei cui dati sarà possibile interpretare il comportamento della propria vettura e procedere alle opportune modifiche. La preparazione del mezzo, infatti, sarà uno degli aspetti focali del gioco (in modalità simulativa, ovviamente). A tal fine saranno disponibili due diversi sistemi di rilevamento: velocità e accelerazione laterale.
La gestione del sistema di danneggiamento dell'auto non potrà che essere particolarmente sofisticata, sia per l'approccio realistico sia per la tipologia di gara simulata. Nella 24 Ore di Le Mans, infatti, le vetture sono sottoposte a un lavoro e a uno stress senza precedenti e pertanto il rischio di cedimento meccanico è sempre



Alle prime luci dell'alba la pista si avvolge di una fitta nebbiolina che sommata alla stanchezza dei piloti, rende alquanto drammatica la fase di gara.



Ecco il potente tool utilizzato per la costruzione dei tracciati. Oltre che a consentire la modellazione del wireframe, questo attrezzo permette la renderizzazione dell'anteprima.



Ancora una foto in notturna con visuale ravvicinata giusto per godere del riflesso luminoso sulla carrozzeria dell'auto in primo piano.

I sorpassi saranno importantissimi, ma non altrettanto vitali come in Formula 1. Non dimenticate, infatti, che la gara dura 24 ore e che le soste ai box saranno diverse.

dietro l'angolo. Le auto presenti potranno subire danni, oltre che in conseguenza di incidenti e uscite di strada, anche per surriscaldamento o per semplice usura. È questo il caso degli pneumatici o di alcune delicate componenti meccaniche. Le gomme consumate determineranno una perdita di aderenza e in alcuni casi addirittura la foratura o l'esplosione del pneumatico. Per quanto concerne i danni da incidente, il sistema di generazione delle deformazioni tiene conto sia della velocità dell'auto che dell'angolo di impatto, generando conseguenze estremamente realistiche e credibili. Sarà possibile andare in testa coda, vedere la propria auto piroettare impazzita o addirittura sollevarsi dal suolo e cappottare. Man mano che la vettura si danneggerà ne sentirete e ne subirete le conseguenze. Difficoltà di manovra, scarsa tenuta di strada, perdita di potenza e tante altre noie saranno la vostra croce dopo un brutto incidente. A quel punto non vi rimarrà che fare mesto rientro ai box, sperando che i meccanici siano in grado di riparare qualcosa. Dato che mentre sarete fermi ai box la gara continuerà, le vostre soste dovranno essere strategicamente vincenti e velocissime. A tal fine è possibile comunicare con il proprio equipaggio in modo da allertarlo sugli interventi o sul particolare pezzo che intendete cambiare rientrando. Per aumentare il realismo, i vostri meccanici sono tutt'altro che infallibile e pertanto possono commettere errori.
Due parole vanno spese sulla gestione delle luci. Dato che parte della gara si svolgerà per forza di cose durante la notte, l'illuminazione sarà importantissima. I programmatori della Infogrames hanno sviluppato un sistema di gestione delle sorgenti luminose molto sofisticato. Ogni luce ha una propria texture e un determinato range di effetti. Ciò significa che le diverse auto, montando diversi sistemi di illuminazione, avranno diversa visuale della pista. Variabili saranno anche i riflessi sulle carrozzerie e sugli oggetti inanimati. Anche le condizioni atmosferiche giocheranno un ruolo dominante in Le Mans 24 Hours e il settaggio dell'auto dovrà tenerne conto. Le condizioni climatiche saranno variabili in maniera dinamica e durante una gara iniziata sotto il sole si potrebbe verificare un acquazzone, costringendovi a soste forzate ai box per cambiare gomme e assetto.
Molto avanzata sarà anche la gestione delle telecamere. Non solo sarà possibile selezionare una mezza dozzina di visuali durante il gioco vero e proprio, ma ci si potrà sbizzarrire in tutte le salse durante i replay.

Il dettaglio delle monoposto è notevole e anche i piloti sono presenti con tanto di casco poligonale che ondeggia, colori e sponsor reali.

Foto tratta dalla versione Playstation, decisamente più grezza e pixellosa, ma che rende bene l'idea della modalità di gioco arcade.

Mentre il pilota in primo piano è impegnato in un passaggio difficile, sullo sfondo il Nikazzi se la ride e osserva divertito. Bella il Nik, ero il DuspiS...

L'effetto della pioggia è reso molto bene e la staticità della foto non gli riconosce la dovuta giustizia.

Il ponte Dunlop è uno dei punti più impegnativi del tracciato sia per l'alta velocità sia per la staccata successiva in cui è facile superare o finire in bagarre.

Stefano Lisi

Simulazione di mercato dei giocatori e schede informative sulle loro caratteristiche.

27 squadre suddivise in due leghe.
2 leghe "Extra Teams" denominate All Star formate a tua scelta tra i migliori giocatori.

16 giocatori per squadra.

Tre velocità di gioco tra cui scegliere.

actua SPORTS

Gremlin INTERACTIVE

www.gremlin.co.uk

FORNITORE UFFICIALE AC MILAN 1899

PlayStation PAL

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

LA VITTORIA VA PRESA A MAZZATE!

Actua Ice Hockey 2 non é una simulazione sportiva qualsiasi, ma la più violenta, esasperata e veritiera mai vista. Il gioco include la versione ufficiale della stagione sportiva '98 resa più interessante dal turno dei play off...se siete abbastanza duri per arrivarci! Il gioco veloce, l'azione fluida arricchiti da un pubblico e una telecronaca in stile televisivo permettono di vivere la più completa esperienza di gioco.

- I giocatori e i coaches sono realizzati con la tecnica del motion capture.
- Sistema di Replay istantaneo e di angolazione delle telecamere per mantenere il controllo del gioco in campo.
- Modalità Multitap fino a 5 giocatori.
- Modalità Arcade per un'azione frenetica, controller analogico e vibrazioni Dual Shock.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

TITOLO: *SUMMONER*
SVILUPPATORE: *VOLITION*
USCITA: *INVERNO '99*

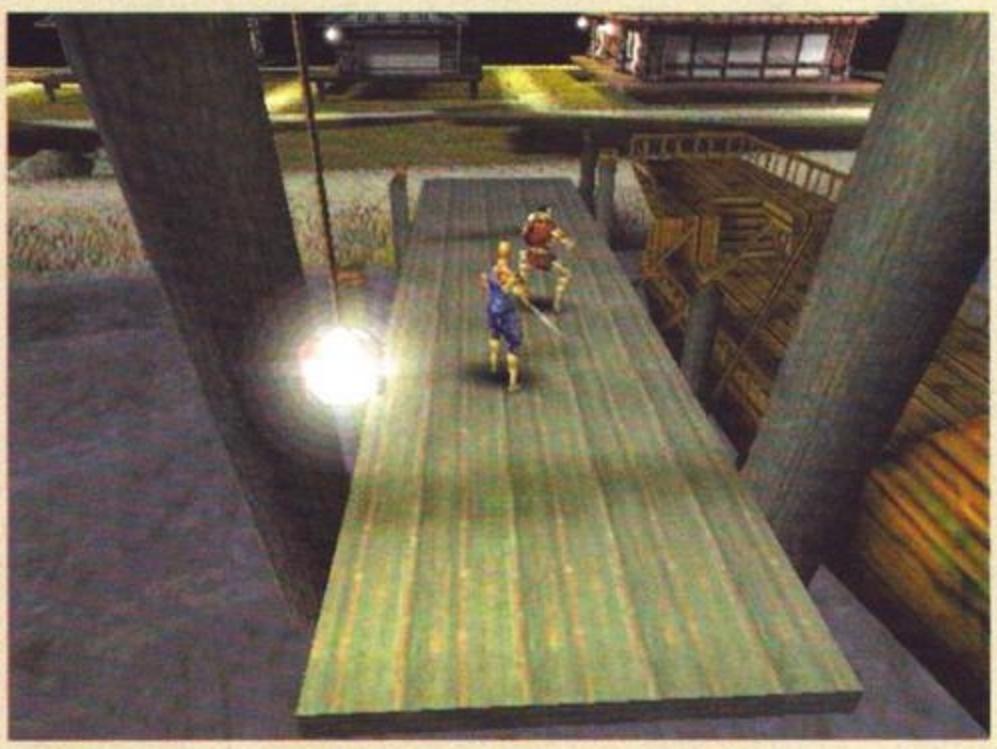
L'EVOCAZIONE DELLA VOLITION

QUANDO IL TREDDÌ INCONTRA IL GIOCO DI RUOLO

A cura di Claudio Todeschini

Summoner, come direbbe Paolo Limiti, è una parola un po' intraducibile, che però si può in prima approssimazione tradurre come Evocatore, ovvero colui che riesce a chiamare a sé qualcuno che si trova in un altro luogo. Summoner è anche il titolo del nuovo gioco in gestazione presso la Volition, società di sviluppo originata dallo scioglimento della Parallax, che l'anno scorso ci ha regalato lo splendido Descent: Freespace. Si tratta di un gioco di ruolo fantasy, una vera novità per la casa americana - che tutti conoscono per le claustrofobiche ambientazioni dei suoi sparatutto - e che ha deciso di dire la sua anche in questo settore. La data di uscita non è stata ancora annunciata e anche di persona i responsabili della casa non si sono sbottonati, ma è certo che fino al 2000 non se ne parla di sicuro.

La prima delle foto in esclusiva per TGM: qui vediamo il nostro Evocatore di fiducia intento a svolgere il suo mestiere di imbonitore di demoni.



DUR, DUR ÊTRE UN EVOCATUR...

La storia è ambientata in un universo fantasy piuttosto tradizionale popolato di maghi, guerrieri, incantesimi e tutto il resto. In questo mondo chiamato Medeva esistono anche gli Evocatori, figure arcane venerate come dei e temute come la morte stessa. Il loro potere è grande: sono in grado infatti di richiamare dagli inferi e dal regno dei morti demoni e golem, infernali creature dell'aldilà dotate di poteri soprannaturali e che, sotto la loro volontà, diventano docili servitori. Il Simbolo dell'Evocatore è trasmesso di generazione in generazione, e solo pochi uomini hanno la fortuna (o sventura) di esserne marchiati. Uno di questi è Joseph, protagonista del gioco, figlio di contadini che fin da bambino venne cresciuto nel timore del potere che egli si porta dentro. Un giorno, un maledetto giorno, un esercito nemico attaccò il villaggio di Joseph e quest'ultimo, pensando di poter fermare l'invasore, decise di utilizzare i suoi poteri per evocare un demone. Purtroppo, data la giovane età e inesperienza, il fanciullo non riuscì a controllare quello che aveva scatenato: l'esercito venne spazzato via, ma con esso tutto il villaggio e i suoi abitanti. Il bambino, con gli occhi gonfi di lacrime e lo stomaco bloccato dal terrore, non poté che assistere inerme al massacro delle persone che amava. Quando il demone sparì, il giovane venne allontanato dalla sua terra natale e fu accolto da Yago, un misterioso monaco a capo di una setta di maghi preti che abita nell'isola di Iona, una landa a est di Medeva. Egli si fece carico di crescerlo affinché fosse pronto a quello che il destino aveva deciso per lui, rinforzandolo nello spirito e nel corpo, addestrandolo al combattimento e all'uso degli incantesimi. Joseph lavorò duro e con disciplina negli anni che seguirono, ma fece la solenne promessa di non utilizzare mai più i suoi poteri di Evocazione. Purtroppo per lui la storia era destinata ad andare diversamente, e sempre per causa sua: il demone che da fanciullo aveva evocato (con le conseguenze che sappiamo), Orenia, è tornato in forze più che mai, circondato da un esercito di fedeli creature malvagie, pronto a invadere Medeva e conquistarla una volta per tutte. Sotto la spinta di Yago il giovane Joseph si

MA CHI SEI?

All'inizio del gioco avrete il controllo del solo Joseph, ma nel prosieguo dell'avventura dovrete imparare anche a gestire gli altri suoi tre "amici", che insieme al protagonista di Summoner vado qui a presentare.

Joseph è un semplice contadino che riceve i poteri dell'Evocazione; la sua figura è quella dell'antieroe, in perenne lotta con i demoni del suo passato, destinato a un grande avvenire. Non è dotato di particolari abilità, a eccezione (ovviamente) di quelle derivanti dall'Evocazione.

Rosalind è uno dei personaggi più complessi del gioco: novizia dell'ordine di Iona, l'enigmatica setta di preti maghi in cui cresce Joseph, invidia il potere di quest'ultimo e se ne vorrebbe impossessare. Ciononostante si unisce a lui nella battaglia, convinta che l'ideale per cui egli combatte sia più importante di ogni altra cosa. È dotata di grandi poteri magici e meno duttile nell'uso delle armi.

Jekhar è un fiero e valoroso combattente, che giurò di uccidere Joseph: egli infatti causò la morte della sua famiglia. Si unirà a lui nella battaglia con riluttanza, rinviando la propria vendetta a un momento successivo: la salvezza della sua terra è più importante. Eccelle nel combattimento e nell'uso delle armi, ma non è dotato di poteri magici.

Flece è una vagabonda senza identità, una ladruncola cresciuta nelle strade della città di Lenele. Ella è dotata di grande abilità nel padroneggiare armi che colpiscono a distanza come balestre e archi e vanta una spiccata propensione per il furto.

convince a partire alla ricerca degli Anelli dell'Evocazione, in grado di aumentare i suoi poteri e metterlo nella condizione di sconfiggere una volta per tutte la creatura che egli stesso ha portato nel suo mondo. Lungo il cammino incontrerà tre giovani avventurieri (vedi box) che si uniranno a lui, ognuno per motivi diversi, e che non necessariamente coincidono con l'amicizia e lo spirito di corpo.

UN'INTERVISTA EVOCATA, ANZI INVOCATA

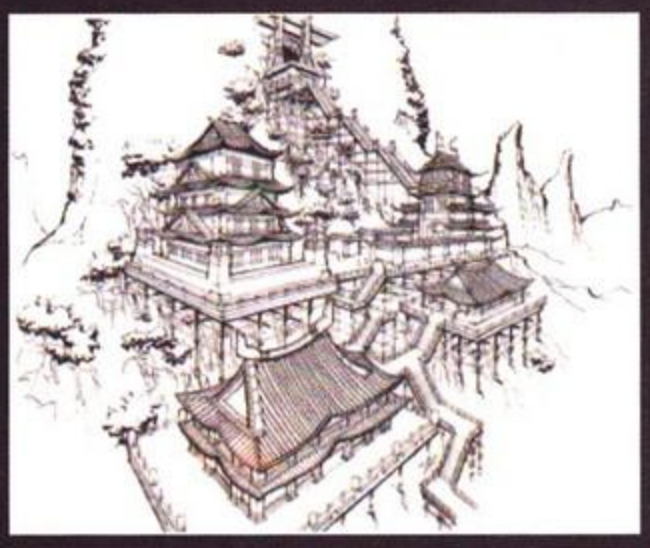
Da quanto letto finora avrete certamente capito che si tratta di un gioco di ruolo di stampo classico, basato sull'esplorazione delle terre di Medeva, sull'apprendimento degli incantesimi, sul combattimento e sulla cooperazione tra i personaggi che costituiscono il party (il gruppo di eroi). La "sceneggiatura" del gioco è, come potete ben immaginare, ben più complessa e intrigante di quanto io non abbia scritto finora: gli stessi protagonisti hanno un passato decisamente travagliato, e le loro storie avranno un peso determinante nello svolgimento della vicenda. Ma a meno di voler dedicare tutto il resto dell'articolo a dettagliarvi la storia dell'isola di Iona e della Cripta dei Re Medevani, dovrete accontentarvi del breve riassunto che avete appena letto. Quello che rende decisamente da tener d'occhio questo Summoner è innanzitutto il motore grafico, che abbinato a un flessibile meccanismo di gestione della telecamera e una comoda interfaccia interamente controllata dal mouse, vi permetterà di tenere sotto controllo i mondi di Medeva come più vi aggrada. E del resto basta dare un'occhiata alle foto di queste pagine per rendersene conto. Per scoprire più in dettaglio quello che ci aspetterà nel gioco, ho rivolto alcune domande alla Volition: fate attenzione alle abbreviazioni delle persone che mi hanno risposto! Sembra uno scherzo, dato che si trova praticamente tutta la nomenklatura della redazza, ma vi assicuro che non è così! Si tratta di:
SS ovvero Sandeep Shekar, Lead Designer
MA ovvero Mark Allender, Lead Programmer
AP ovvero Adam Pletcher, Lead Artist

CT: Prima di tutto, la domanda più ovvia e scontata: dopo il successo della claustrofobica saga di Descent, com'è che avete deciso di lavorare su un gioco di ruolo?
SS: Alla Volition il nostro scopo è di realizzare grandi giochi. Non vogliamo limitarci per questo a uno o due generi e basta. Ci interessava molto realizzare un RPG, e così abbiamo deciso di farlo. Riteniamo di essere in grado di portare idee nuove e buone in numero sufficiente a far sì che ne valga la pena, per noi e per gli acquirenti.

CT: Beh, non si può dire che il progetto non sia ambizioso. La press release dice (cito testualmente) "il nostro scopo è produrre la più eccitante e immersiva esperienza di gioco di ruolo mai vista prima per PC", con "il miglior motore grafico mai visto in un RPG". Bazzeccole, eh? La vostra storia parla per voi, su questo non ci piove, ma da dove viene tutta questa sicurezza?
SS: Non c'è modo di esserne sicuri, dato che non prediciamo il futuro, ma teniamo d'occhio il mercato e sappiamo a cosa andiamo incontro.
AP: Ho una fiducia incondizionata nel nostro modo di sviluppare giochi. Raccogliamo un bel gruppo di persone di talento, e so che possiamo realizzare un gioco di gran qualità e divertente in ogni genere in cui ci vogliamo cimentare. Ma, come ha

MA DOVE VAI?

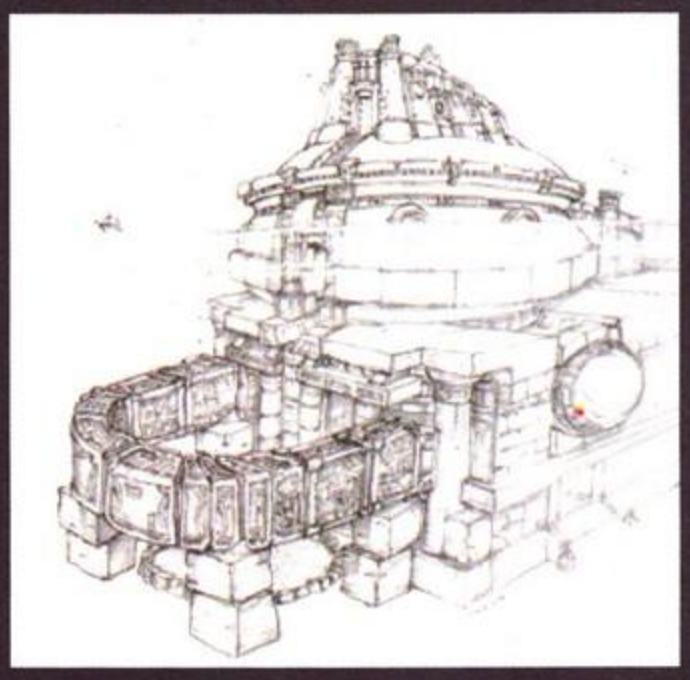
Ecco descritti, in breve, alcuni dei luoghi (gli unici di cui si sappia qualcosa) nei quali si svolgerà la fantastica avventura di Joseph l'evocatore e soci.



Wolong è un villaggio costruito sopra un affioramento di pietra di limo, che si erge sui Laghi del Dolore, riempito dalle lacrime di un dragone. Gli abitanti di Wolong offrono sacrifici e compiono rituali festosi ogni anno per mantenere sereno il dragone. Se dovesse ricominciare a piangere, infatti, l'incolumità della città sarebbe compromessa.

Liangshan è il luogo dello scontro epico, le cui gesta sono ancora narrate nei racconti dei vecchi, tra due signori della guerra e Dai, il dragone della Foresta. Si dice che ogni albero che popola questa zona sia sorto in corrispondenza di ogni goccia di sangue versato dal drago.

Iona è un monastero che sorge sull'omonima isola, al limitare della costa orientale di Medeva. Un ordine di preti maghi, la cui origine si perde nella notte dei tempi, custodisce i tomi divini della Grande Biblioteca. La cripta dei primi re Medevani e le catacombe in cui sono raccolte le spoglie degli Antichi si trovano sotto il monastero, in un dedalo di caverne e gallerie.



Aengus è un centro commerciale e mercantile di grande importanza nel regno di Medeva: un tempo era la capitale dell'impero di Aengu, disgregato dopo la sconfitta subita durante la Conquista Medevana trecento anni prima. Al limitare della città si trova il portale che conduce nel Regno dei Morti.

dirittura d'arrivo, Baldur's Gate è realtà (per fortuna), Ultima IX sta per essere completato; ci sono poi Fallout 2, Darkstone, e via di questo passo... Di sicuro sapete di dover affrontare parecchi "nemici". Come pensate di sconfiggerli?
SS: Creando un gioco nello stile della Volition. E cioè, alta qualità e raffinatezza da ogni parte. Speriamo anche di aggiungere elementi che altri giochi non avranno. E inoltre, molti dei giochi che hai menzionato usciranno non prima di Summoner (e cioè da qualche parte nel 2000).

CT: Nell'articolo ho già parlato della storia del gioco, e quindi non vi annoierò con altre domande relative a essa. Focalizziamo invece l'attenzione sul gameplay: quale importanza avrà il party nel gioco?
SS: Tutto il gioco sarà completamente basato sul party. In quasi tutto il gioco ci si muoverà in gruppo, 2-4 persone. La cooperazione tra i vari membri del gruppo sarà essenziale per portare a termine gli obiettivi del gioco, sfruttando ogni possibilità offerta dai diversi personaggi. Solo all'inizio del gioco e in un paio di punti a metà sarai da solo.

CT: Il gioco sarà diviso in quest e sottoquest o che? La trama sarà lineare, a bivi, o totalmente nelle mani del giocatore? Ci dobbiamo attendere sottoquest generate casualmente come in altri giochi?
SS: Il gioco seguirà una trama lineare, sebbene il cammino per portare a termine il gioco non sarà limitato e vincolante. Voglio dire, dovrai raggiungere determinati obiettivi per proseguire nella storia, ma potrai farlo in qualsiasi ordine vorrai. Ci saranno anche molte sottoquest in ognuna delle città che visiterai, nessuna delle quali è necessaria per portare a termine il gioco. Non vedrai sottoquest casuali: missioni generate in questo modo sono per definizione troppo semplici ed essenziali, riducendosi perlopiù a un semplice compito che non ha niente a che vedere col mondo intorno a te.

Un altro inedito di cui non sappiamo nulla: potrebbe trattarsi di qualche cripta dei re Medevani come dell'ufficio di SS quando è di malumore.

detto Sandeep prima, non potrete saperlo per certo prima che il gioco sia finito.

CT: Devo ancora capire se mi avete risposto... Ad ogni buon conto, torniamo a noi. Il mercato degli RPG sembra conoscere una seconda giovinezza in quest'ultimo periodo: Anachronox è in

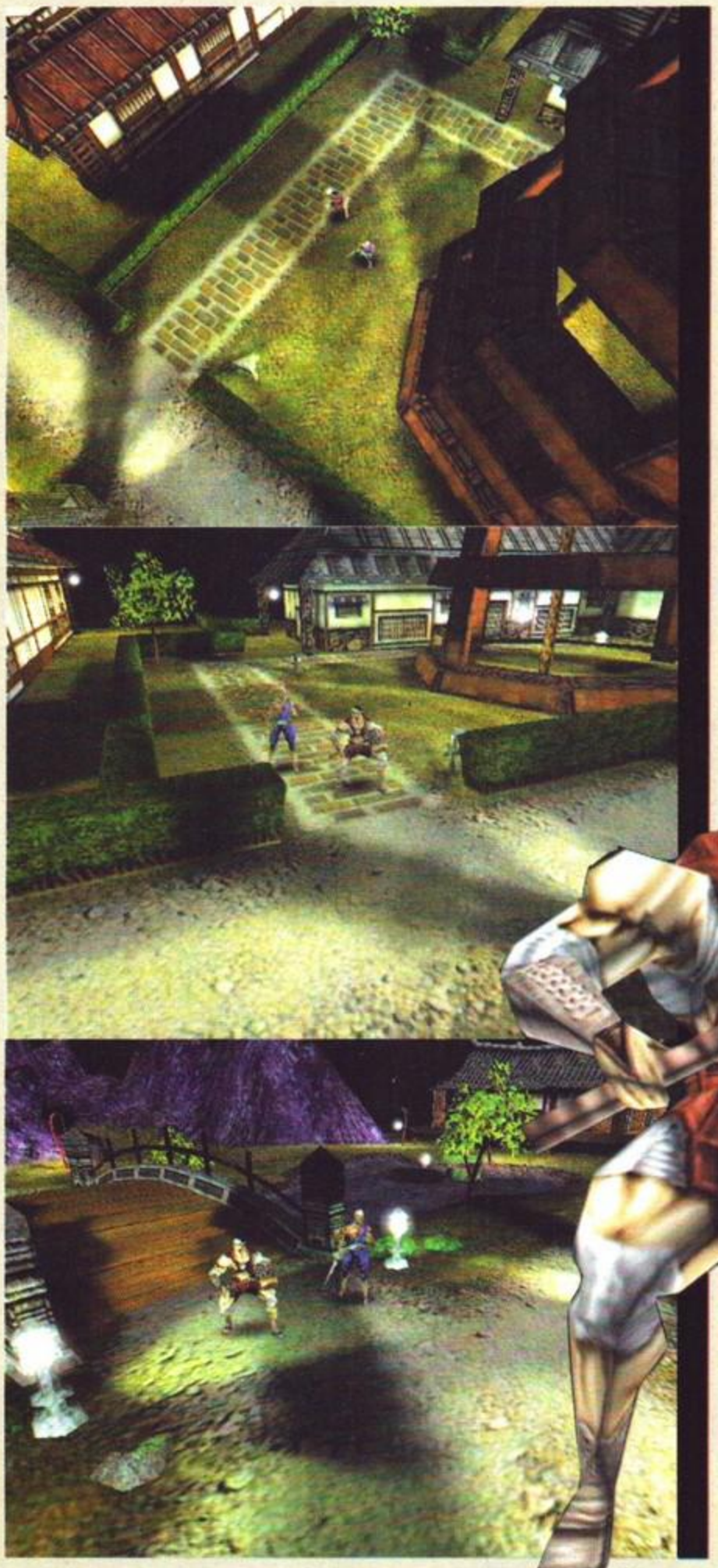
NEXT

CT: Quali saranno le limitazioni nella libertà d'azione del giocatore? Cioè, potrò fare qualcosa di diverso dal salvare il mondo (magari finire a fare il sarto) o dovrò seguire la storia (non che ci sia niente di male o di sbagliato in questo, beninteso)?
SS: Il giocatore dovrà seguire la storia nella modalità single player. In multiplayer invece potrai fare praticamente tutto ciò che vuoi, ma non ci sarà una pletora di mansioni possibili come rammendare, aprire una merceria o fare la baby-sitter. Summoner ti fa vestire i panni dell'eroe, non quelli di una persona normale.

CT: Ci puoi descrivere un po' il sistema di combattimento? Ho letto che sarà molto semplice da imparare e con una profondità progressiva: cosa significa? Che cosa sarà cruciale per uscire vincitori dagli scontri? Quante armi potremo usare?
MA: Stiamo studiando un sistema di combattimento che costituisca una continua sfida per il giocatore. Quando inizi il gioco la prima volta, il sistema dev'essere abbastanza semplice da consentire al giocatore di uscire vivo dai primi combattimenti. Man mano che si prosegue nell'avventura, il giocatore deve imparare quali armi siano più efficaci contro certi nemici, quali incantesimi più potenti e adeguati e quali strategie adottare di volta in volta. I mostri veri e propri saranno studiati in modo tale che affrontarli con una spada sia il modo migliore, più semplice o veloce per vincere uno scontro con essi.

Una delle immagini che meglio rende il concetto di RPG con motore 3D. La qualità, sebbene siamo solo agli inizi dello sviluppo del gioco, è impressionante.

CT: E gli incantesimi? Come funzioneranno? Ogni personaggio avrà i suoi (in funzione anche delle sue abilità)? Si potranno combinare armi e incantesimi?
SS: Gli incantesimi saranno appresi automaticamente man mano che il fattore magia del personaggio aumenta. Ognuno di loro avrà un determinato insieme di abilità per gli incantesimi che potranno aumentare e migliorare, ed esse determineranno quali incantesimi potranno essere lanciati. E sì, sarà possibile combinare armi e incantesimi.



CT: Mi sembra di capire che poniate una grande attenzione all'aspetto multiplayer del gioco. Puoi parlarcene un pochetto? Cosa dobbiamo aspettarci?
MA: Il multiplayer è assai differente dal gioco in modalità singola, dato che durante una partita in rete i giocatori potranno muoversi da un punto all'altro della mappa massacrando mostri a volontà. Essenzialmente è tutto esplorazione e combattimento al fine di acquisire esperienza, che potrà essere utilizzata nel gioco singolo.

CT: Un po' di sani dettagli tecnici: il motore del gioco sarà ripreso da quello di Freespace, peraltro ottimo. Come delizierete i nostri occhi? Quanto peserà a livello di gameplay il motore grafico?
MA: Ci sono alcune caratteristiche del motore di Freespace che abbiamo utilizzato anche per Summoner. Abbiamo tenuto buone molte delle tecniche e delle soluzioni che sono state utili in FS, ma la maggior parte del codice è stato riscritto per gestire le parti terrestri meglio di quanto non avrebbe potuto fare il motore di FS. Aggiungeremo migliori effetti di luce come molti altri effetti speciali dedicati agli incantesimi, al combattimento, all'evocazione, ecc.
AO: Non è la stessa cosa che trasformare delle astronavi in persone che brandiscono una spada. Il codice del gioco in comune con Freespace è a un livello molto più basso, come la gestione della grafica, il codice Direct3D, quel genere di cose.

CT: Cosa mi dici della telecamera e del punto di vista nel gioco?
SS: La telecamera è ruotabile a piacimento e offre una visuale totalmente libera del mondo in cui ci si muove.

CT: Qualcosa per i nostri lettori: Freespace 2 è in fase di sviluppo, mi sembra di capire... Puoi darci qualche piccolo dettaglio (tipo data di rilascio, un po' di notiziuole spicciole)?

AP: Mi spiace, ma non possiamo ancora parlare al pubblico di FS2 (Me lo immaginavo...NDCT).

Servizi Internet ed ora contattaci!

150 punti di accesso analogici e digitali (ISDN)

Servizi FULL SERVICE per ogni esigenza

Supporto tecnico on-line telefonico gratuito!!!

Ad ogni nuovo abbonato due splendidi REGALI!!!

http://www.newelonline.com email:nol@newel.it

CERCASI RIVENDITORI PER ZONE LIBERE

Newel on line - una divisione della Newel Srl - Tel. 02.61.55.54.54

NEWEL on line Connected by Digibank

ED INOLTRE NEI NOSTRI NEGOZI PUOI TROVARE...

FANTASTICHE OFFERTE PC

Computers Pentium a partire da sole lire 700.000!!!

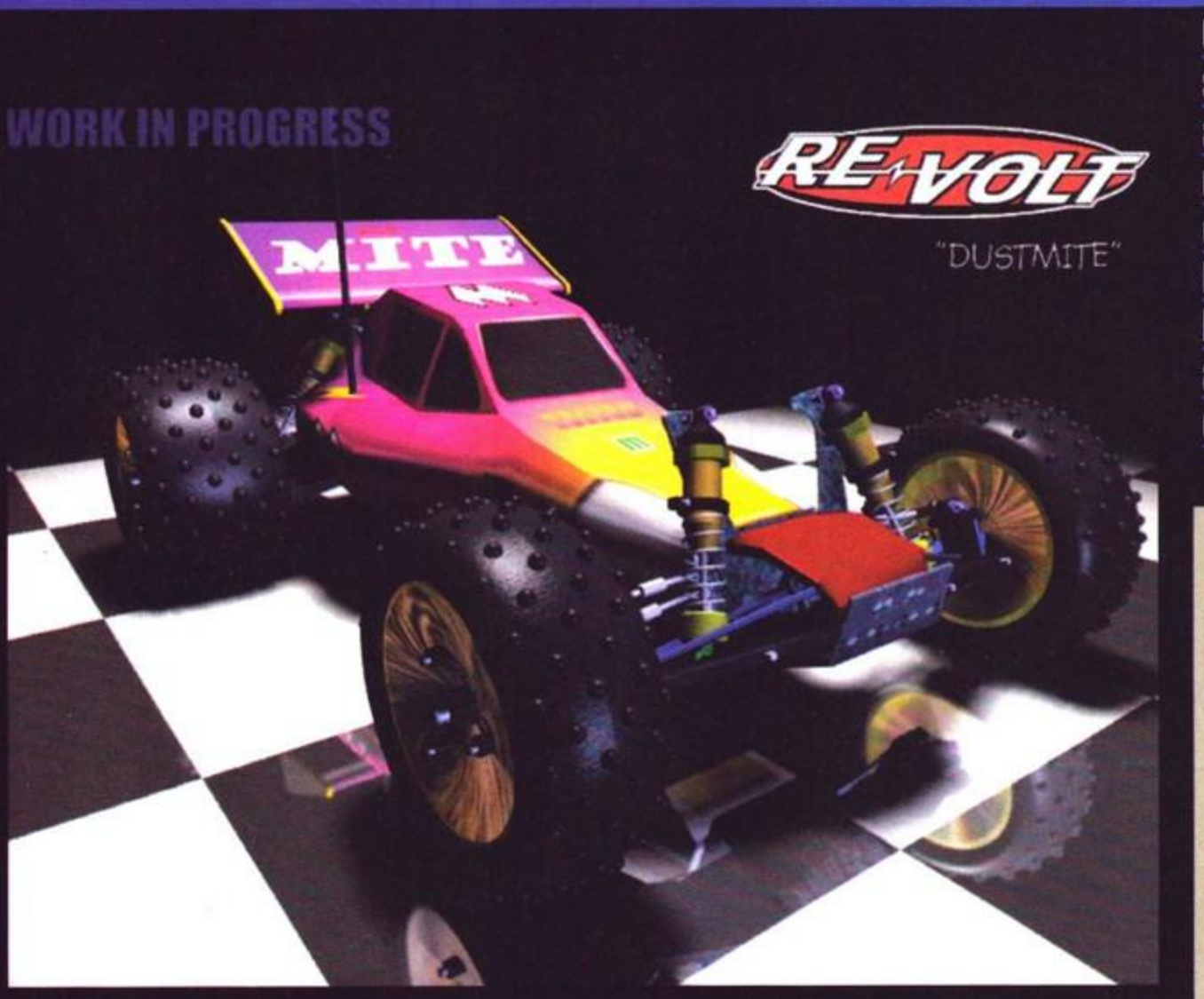
Rottamazione 1999

Porta il tuo computer, la tua console o i tuoi giochi presso i nostri punti vendita per una valutazione.

Super Games
Via Vitruvio 37
MILANO
Tel. 02.29536107

NEWEL Shop
Via Mac Mahon 73
MILANO
Tel. 02.33000036

TITOLO: *RE-VOLT*
SVILUPPATORE: *ACCLAIM*
USCITA: *AUTUNNO 1999*



Quand'ero piccolo, sono sfuggito per un pelo a un agguato tesomi da un gruppo di Exogini assetati di sangue e in più di un'occasione ho dovuto combattere con He-Man... ma ricordate che, anche se sento le vocine nel cervello, io non sono pazzo!

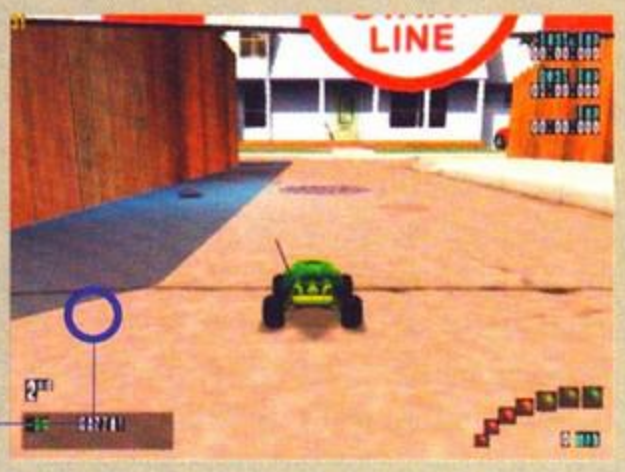
Ho scelto una delle macchine più controllabili per la mia prima esperienza di corsa e devo dire che questo bolide riesce a tenere le curve in maniera accettabile, al contrario di altri modelli disponibili.

GIOCHI PERICOLOSI

Mentre mi appresto a scrivere queste righe sono tornato da pochi giorni nella mia natia Milano, dopo aver passato una settimana all'ombra delle Due Torri in occasione del Futurshow. Tanto si può dire su questa fiera, nel bene e nel male, ma dal canto mio non posso che affermare di essermi divertito abbastanza e stilare un bilancio positivo di quest'esperienza, che mi ha visto svestire i panni del giornalista semiserio per indossare quelli, forse meno dignitosi, dell'intrattenitore (pagliaccio? pazzo scatenato?). Tra gli eventi più significativi della kermesse è di rigore includere il campionato di videogiochi organizzato da TGM, anche perché un fortunato lettore si è portato a casa cento zucche grazie alla sua abilità nel controllo dei giocatori di Fifa '99. C'è però chi con i giochi riesce a raggranellare somme molto più consistenti e addirittura a costruire un impero economico. Questo è il caso della Toy-Volt, casa produttrice di giocattoli e ammennicoli vari che, a pochi mesi dall'inaugurazione delle proprie fabbriche, ha già raggiunto una quota di mercato mostruosamente alta, sbaragliando tutti i propri concorrenti e meravigliando i bambini di tutto il mondo grazie alla virtù dei propri prodotti. Nessuno riesce a capire cosa renda così popolari i giocattoli della Toy-Volt, che sembrano dotati di qualche qualità molto particolare, qualcosa che va oltre il puro design e le varie funzionalità, qualcosa di... magico. Purtroppo negli ultimi tempi sembra che questo "qualcosa" è stato utilizzato in maniera eccessiva, poiché le macchinine radiocomandate prodotte dalla rinomata ditta stanno manifestando comportamenti alquanto bizzarri, cominciando ad agitarsi sugli scaffali, per poi darsi alla fuga dai negozi e scorrazzare liberamente per il mondo. Nonostante la potentissima Toy-Volt stia cercando di mettere a tacere la faccenda, alcuni media hanno già dato notizia di quest'incredibile fatto e ormai la sconvolgente novità corre di bocca in bocca: i modellini radiocomandati si sono rivoltati! Tutto ciò è, ovviamente, il pretesto per fornire una trama a un videogioco che in fin dei conti non necessiterebbe di alcunché di simile, dato che Re-Volt è semplicemente un arcade automobilistico sulla scia di

Chiudiamo la carrellata con un salto visto da un'angolazione piuttosto inusuale... non abbiate paura di scassare le sospensioni: sono solo modellini!

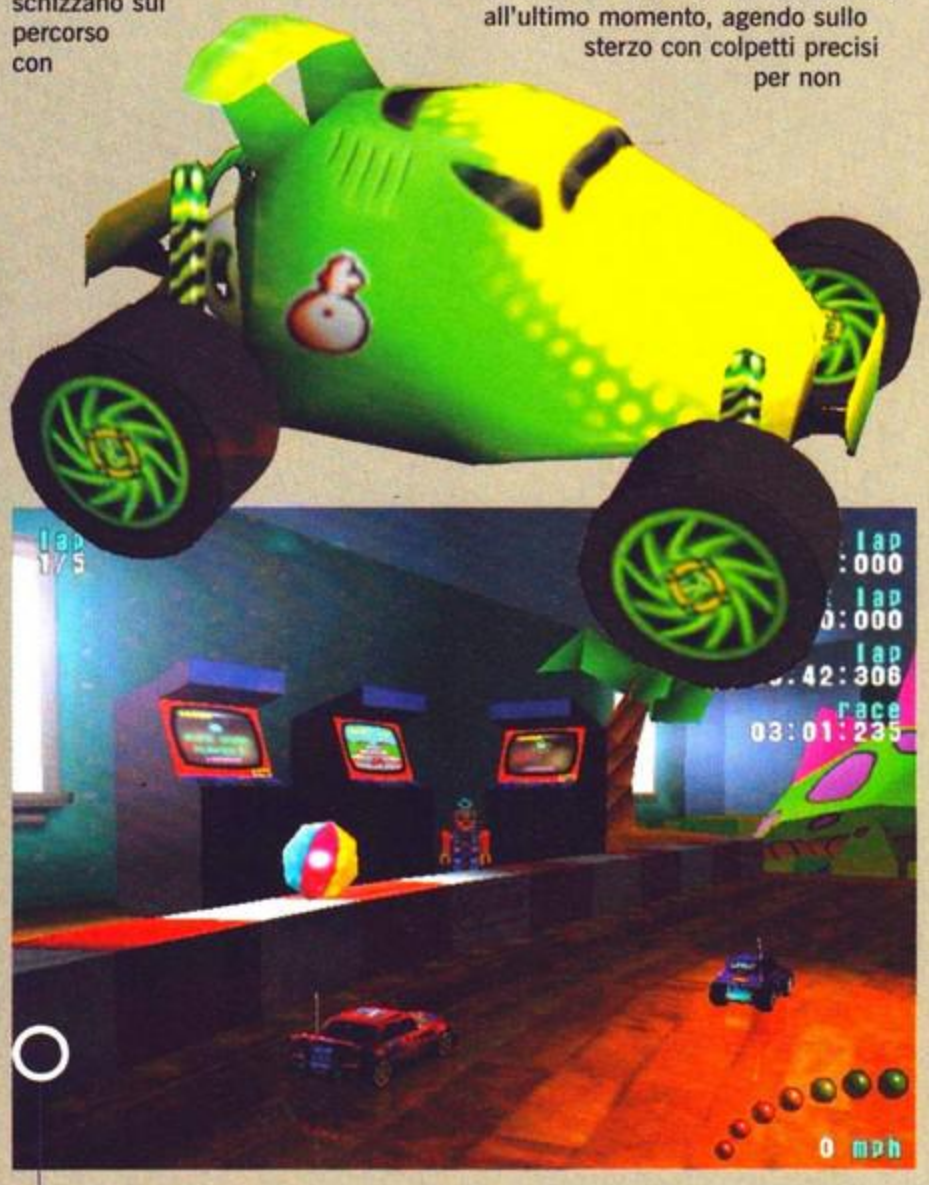
Non sarà la foto più significativa del mondo, ma perlomeno mi mostra impegnato a tirare una bomba contro un muro... so che dovrei colpire gli avversari, ma non è affatto facile!



Che dire di questa foto? Assolutamente nulla, dato che incarna la quintessenza della tristezza. Tutto ciò che posso dire a mia discolpa è che i guidatori del computer vanno come saette e mi hanno già lasciato indietro di chilometri.

Micromachines ricco di umorismo, di grafica fumettosa e di percorsi tortuosi che metteranno alla prova i vostri riflessi. Iniziamo col dire che avremo a disposizione ben 28 automobili, anche se nella versione beta da me provata ne erano presenti solo una decina, mentre i tracciati saranno 14, localizzati in 7 differenti ambientazioni, cominciando ovviamente da un negozio di giocattoli per arrivare a giardini e percorsi cittadini o suburbani. Re-Volt si differenzierà in maniera marcata dal capolavoro di Codemasters a causa dell'introduzione della terza dimensione, che permetterà ai veicoli di compiere evoluzioni spettacolari, di intraprendere percorsi leggermente diversi e di gareggiare su piani differenti grazie a un motore grafico che, pur con tutte le cautele d'obbligo nel caso si sia chiamati a giudicare una versione preliminare di un prodotto, mi è sembrato piuttosto convincente e notevolmente veloce. Le vetture schizzano sul percorso con notevole brio e si accartocciano l'una sull'altra con facilità, grazie anche al fatto che la risposta dei veicoli è fin troppo solerte, tanto che occorrono diverse partite prima di riuscire a calibrare in maniera decente una sterzata. Non so se nella versione finale quest'aspetto verrà modificato, ma devo dire di aver passato almeno un paio d'ore a imprecare contro i modellini che sembravano andare per i fatti propri (effettivamente, la trama del gioco si basa proprio su questo...) e finivano contro muri, recinzioni e ostacoli di vario tipo con una regolarità allarmante. Una volta presa la mano con la sensibilità delle macchinine, ho imparato a sfruttare a mio vantaggio questa caratteristica affrontando le curve con temerarietà all'ultimo momento, agendo sullo sterzo con colpetti precisi per non ritrovarmi con il muso puntato verso la direzione opposta a quella di gara. Nella versione giunta in redazione erano presenti solamente le modalità "time trial" e "single race", che rispettivamente permettono di cercare di stabilire il record del percorso e di battersi con altri veicoli in una pista scelta tra quelle a disposizione, ma il prodotto finale conterrà anche tornei e scontri all'ultimo pistone. Lungo i percorsi sarà infatti possibile trovare power-up di vario tipo che incrementeranno le prestazioni del veicolo o modificheranno l'effetto del cannone montato sul tetto, grazie al quale sarà possibile spedire nel paradiso dei modellini

...e questa è la seconda! I livelli del museo e del supermarket sono una vera e propria gioia per gli occhi, anche se spesso risultano oltremodo difficili a causa della notevole quantità di curve, biforcazioni e deviazioni.



Ho notato una forte discrepanza tra la grafica dei paesaggi interni e quella degli esterni: la prima si avvale infatti di effetti di riflessione ottimamente riusciti e in generale risulta più convincente. Questa è la prima prova...

gli avversari, i quali a loro volta utilizzeranno un vasto campionario di armi per mettervi fuori combattimento. L'intelligenza artificiale sarà molto curata, o almeno così assicurano i programmatori, e sembra che i veicoli avversari saranno in grado di mettere in atto ogni sorta di sporco trucco, tendenza che comunque ho notato anche nella copia da me testata, e utilizzeranno gli elementi dinamici del paesaggio per ostacolare la vostra corsa verso la vittoria. Quando vi sarete stufati degli avversari computerizzati, che per quanto siano intelligenti prima o poi vengono a noia, potrete sfidare una dozzina di vostri amici tramite Internet o rete locale, sia lungo i percorsi summenzionati che all'interno di quattro arene, senza contare il numero virtualmente infinito di percorsi che potrete creare con l'editor accluso.

Occorre comunque dire che le piste incluse nel prodotto sono piuttosto originali e, in particolar modo, ho trovato molto divertente correre all'interno del museo, ricco di effetti di riflessione molto ben realizzati, e nel supermarket, all'interno del quale potrete mettere in pratica alcune tattiche piuttosto sporche che faranno perdere un sacco di tempo ai vostri avversari. Grazie ai sofisticatissimi strumenti di indagine e intercettazione ambientale messi a disposizione dai miei mandanti, sono anche venuto a conoscenza dell'esistenza di alcuni percorsi segreti su cui non è trapelata nessuna indiscrezione, ma che si annunciano ricchi di sorprese e discretamente indiavolati. Un altro punto su cui le press release dell'Acclaim puntano notevolmente è il rispetto delle leggi della fisica: le macchine reagiscono in maniera convincente agli urti e agli incidenti, fatta salva quella strana solerzia nello sterzare cui ho accennato all'inizio dell'articolo. Personalmente, ritengo che Re-Volt abbia le carte in regola per offrire la stessa dose di divertimento di Micromachines V3, soprattutto se giocato in multiplayer, e che l'introduzione della tridimensionalità sia un argomento sufficiente per giustificare l'esistenza di questo prodotto, dato che la struttura di gioco non contiene elementi originali. Del resto, non mi risulta che sia stato annunciato un Micromachines 3D, quindi è comprensibile che Acclaim abbia colto l'occasione per riempire un segmento di mercato attualmente vuoto e in fondo quello che la maggior parte dei videogiocatori cerca è un po' di sano divertimento, mentre quelli che si beano di leggere manuali da centinaia di pagine zeppi di dati incomprensibili e di ricordarsi a memoria la mappatura di intere tastiere sono una minoranza di cui io, per la fortuna delle mie cellule cerebrali, non faccio parte. Non fraintendetemi, non sono un patito degli arcade a tutti i costi... anzi, sono un appassionato di giochi di ruolo e avventure grafiche, categorie di prodotti che sicuramente richiedono un certo utilizzo di materia grigia, ma non lo studio di ponderosi libroni. Per riassumere tutto questo delirante sproloquio in una sola frase, ritengo che siano molto più divertenti i giochi che permettono di utilizzare immaginazione e fantasia piuttosto che quelli che si basano su una concezione meccanicistica e sul puro nozionismo.

Giordano "GBC" Contestabile

Spesso oggetti estranei e fastidiosi attraverseranno il percorso rendendovi la vita più difficile. In questo caso assistiamo al passaggio di un biplano piuttosto inoffensivo, al contrario dell'odiatissima palla da basket.

MAXI GAMER XENTOR 32

Featuring

NVIDIA RIVA TNT2 ULTRA™

Scheda video 2D/3D per PC

- Chipset NVIDIA™ RIVA TNT2 ULTRA™ 150 MHz 128 bit
- Rendering a 32 bit con Z-buffering a 24 bit
- 32 Mb di SDRAM a 183 MHz
- Risoluzione fino a 1900x1200 a 32 bit e 2048x1536 a 16 bit
- Supporto per le API 3D incluse Direct 3D™ e OpenGL®
- Uscita TV (solo su Xentor 32
- Accelerazione per DVD playing

Muoviti nella terza dimensione alla velocita' della luce!

16MB 32MB

183 MHz RAM
High Frequency makes Ultra-high 3D Speed!

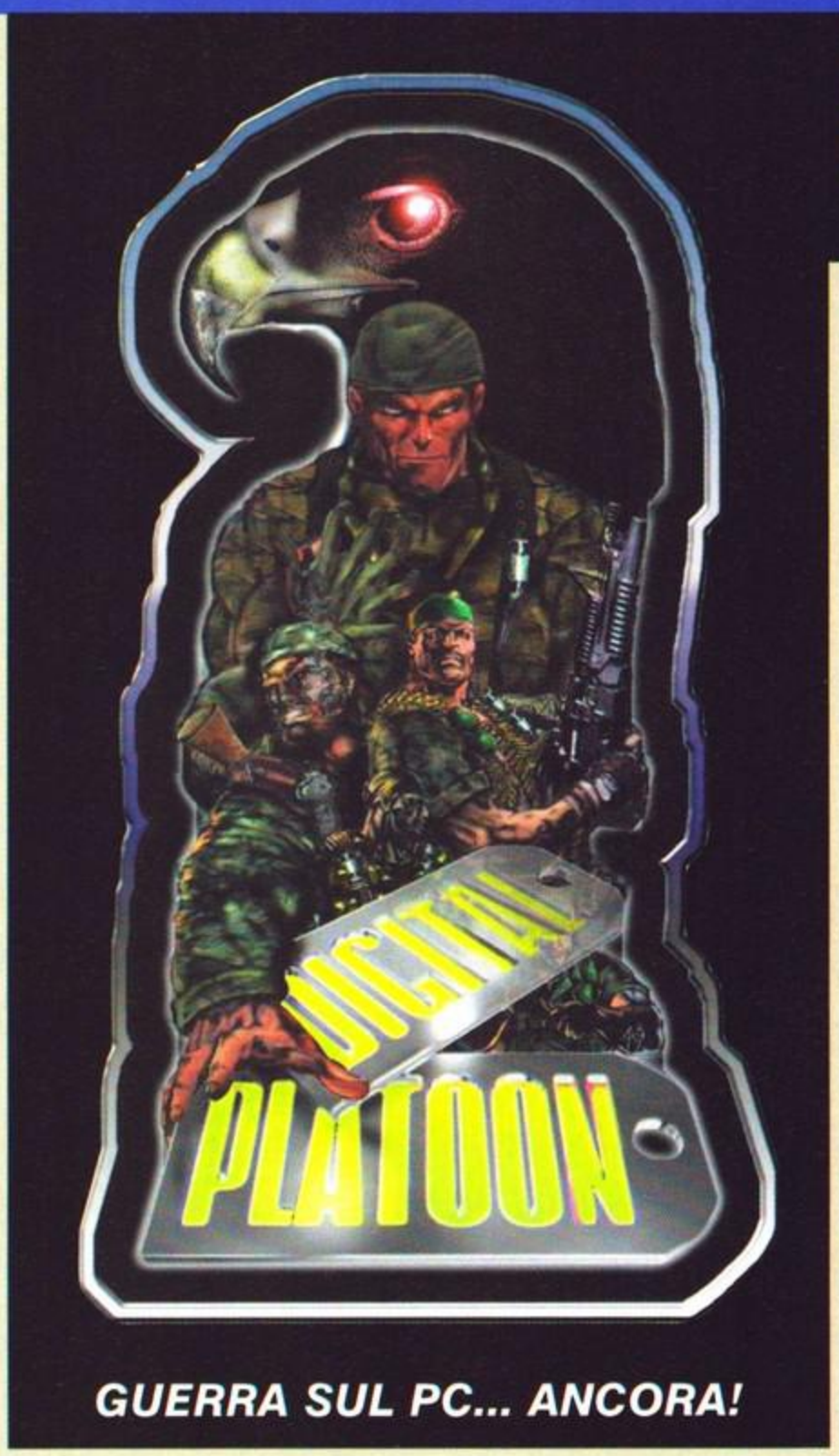
Ubi Soft

Guillemot

www.guillemot.com
c/o Ubi Soft S.p.A., viale Cassala, 22 20143
Milano tel. 02 83 31 21 Fax 02 83 31 23 00

Tyrling sas (Mi)

TITOLO: *PROJECT V1*
SVILUPPATORE: *DIGITAL PLATOON*
USCITA: *INVERNO 2000*



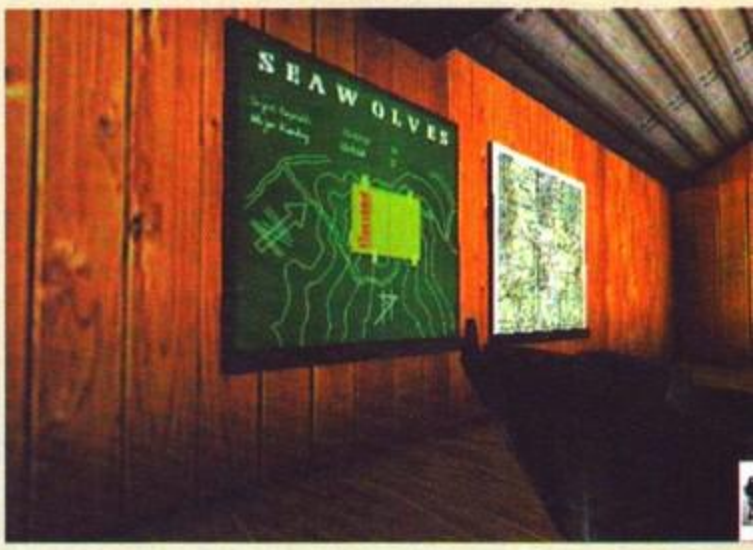
GUERRA SUL PC... ANCORA!

QUANDO CAMMINERÒ NELLA VALLE DELL'OMBRA E DELLA MORTE NON DOVRÒ TEMERE ALCUN MALE, PERCHÉ SONO IO IL PIÙ GROSSO BASTARDO DELLA VALLE. (Preghiera dei SEAL)

A cura di Claudio Todeschini

Come avrete modo di leggere nell'intervista contenuta in questo lungo articolo, i giochi bellici alla Spec Ops stanno conoscendo un momento davvero florido: dopo il già citato titolo della Zombie Studios, di cui è appena uscito il mission pack ed è imminente il seguito, il mercato ha visto l'arrivo dell'ottimo Rainbow Six, anch'esso con relativo pacco d'espansione e secondo capitolo in piena fase di sviluppo. Questa volta tocca alla Digital Platoon, neonata software house capitanata da Wesley Davis, dire la sua con un gioco basato sul motore di Unreal. Questa licenza ha subito attirato le attenzioni della comunità di giocatori che, in rete, segue con estremo interesse qualsiasi cosa abbia a che vedere con il motore grafico della Epic: in effetti quello che maggiormente mi ha stupito, e di conseguenza convinto a scrivere questa preview, è l'incredibile hype che si è creato attorno a un titolo del quale, a parte una scarna press release, un titolo provvisorio (Project V1) e una ventina di schermate tutt'altro che definitive, si sa(peva) poco o niente.
Ci troveremo a dover vestire i panni di un membro di un famoso corpo speciale e non può essere diversamente in questo genere di giochi: molto del loro successo è dovuto sicuramente all'interesse che suscita l'idea di replicare le gesta di carismatici soldati visti e rivisti in centomila film. Dopo i Ranger, gli SWAT e i Berretti Verdi tocca ora ai SEAL, militari super preparati e attrezzati, protagonisti della Guerra del Golfo nel 1991, del conflitto in Vietnam negli anni '60 e di centinaia di altre operazioni meno famose. Il giocatore sarà paracadutato proprio nella giungla pluviale del sud est asiatico, nel pieno del conflitto; le missioni che dovrà portare a termine, insieme alla sua squadra di elementi scelti, saranno le stesse affrontate dai militari dell'epoca: questo è stato possibile grazie alla (ormai immancabile) collaborazione con ex ufficiali SEAL che hanno prestato la loro conoscenza nella creazione delle missioni, nella pianificazione delle tattiche di guerriglia e nella ricostruzione delle armi e dei veicoli, il tutto all'insegna della fedeltà storica ricercata a ogni costo. Non un semplice sparatutto ambientato nella giungla quindi, ma un gioco che miscela azione in prima persona (e quale motore grafico migliore se non quello di Unreal?) e capacità strategiche: al giocatore sarà richiesto di coordinare al meglio l'intervento degli uomini della sua pattuglia e non solo di sparare a tutto quello che si muove. L'intento dichiarato dei programmatori è portare a casa dei giocatori l'esperienza di un vero combattimento nell'inferno della giungla con tutto quello che comporta, e il cui esito dipende sia dal coraggio personale sia dalla coordinazione dei singoli membri del plotone. Parliamo delle armi: ci saranno tutte quelle che hanno fatto parte dell'equipaggiamento dei SEAL nella guerra del Vietnam, ovvero lo Stoner, il fucile Ithaca, l'M16 combinato con il lanciagranate XM203, la versione modificata per i SEAL dell'M60, il lanciagranate M79, la mina Claymore (lei!) e altre ancora. I veicoli presenti nel gioco saranno in parte di supporto alle missioni e in parte utilizzabili direttamente (alla stregua di quanto visto in SiN, per intenderci): l'elicottero Huey della Marina, le navi da pattugliamento fluviale PBR (River Patrol Boat), il AH-1G Cobra, l'ATC per il trasporto delle truppe, l'OV-10 Bronco per i rinforzi via aerea, ecc. Le notizie erano esigue fino a oggi, dicevo: ho contattato Wesley Davis, che ha accettato con piacere di collaborare con me e di svelare alcuni inediti particolari del gioco nella lunga intervista che segue; prima di passare alle domande e risposte devo però spendere un paio di righe di complimenti per la professionalità con cui la Digital Platoon ha seguito lo svolgersi di quest'articolo, sia contattandomi telefonicamente per assicurarsi che il materiale fosse arrivato in tempo, sia per l'invio in esclusiva mondiale (almeno per quel che riguarda le riviste cartacee come TGM) di nuovissimi shot del gioco che mostrano la nuova interfaccia e i primi modelli dei nemici. Bravo Wesley!

Claudio Todeschini: Prima di tutto, grazie per l'intervista! Puoi parlarci un po' di voi? La Digital Platoon è un nome nuovo nell'oceano di sviluppatori di videogiochi, sebbene i suoi membri non siano esattamente dei novizi: chi siete? Da dove venite?
Wesley Davis: Digital Platoon è un



ProjectV1Foto7.jpg
Siamo nel campo e ci prepariamo all'offensiva. Il motore grafico è quello di Unreal, e questa foto fuga ogni dubbio di chi non ne era certo.

robusto team composto da persone esperte e piene di talento, con alle spalle titoli e progetti del calibro di Interstate 76 Nitro Pack, Unloaded, Shaarjkcorps, Chimeric, Frog Bot, ecc. I nostri level designer hanno tutti creato mappe per Unreal che hanno ricevuto lusinghieri giudizi da parte della comunità di Unreal e dalla stampa. Molti di questi livelli sono stati distribuiti anche sui cd di alcune riviste specializzate (e credo anche su quello di TGM, NdCT).
Il nostro obiettivo è mettere sul mercato un gioco che spicchi nella competizione che c'è nel settore degli sparatutto in soggettiva per il valore che pensiamo possa avere in molte 'aree critiche', come il livello di interattività del gioco, gli effetti sonori immersivi e la musica, un'Intelligenza Artificiale che riproduca alla grande la guerriglia, nuovi elementi di gioco e soprattutto un gameplay realistico e profondo.
La Digital Platoon è composta da una divisione che si occupa del codice (composta da Ray Davis, Carlos Cuello, Robert Field, Jason McKnight, e Nathaniel Brown che di recente si è unito alla squadra), dal settore grafico 2D/3D (Derek Crosby, Darin Beard, Axis Experience ed Adrian Mallett), dai level designer (Darin Beard, Dustin Reinsmith, Steve Farrow e Daniel Blair-Johns). Poi ci sono io: il diretto responsabile del game design, di tutti gli aspetti del progetto, dalla realizzazione alla pubblicazione di Project V1. Nei miei 14 anni di esperienza come game designer e manager ho seguito dalla prima linea di codice fino alla distribuzione più di 30 titoli di software. Abbiamo anche la fortuna di poter annoverare tra le nostre fila anche Michael Belleau, il mio assistente. Mike è stato impegnato per molti anni come Product Manager e Assistente Product Manager per CyberStrike.

CT: L'aspetto più intrigante della Digital Platoon e di Project V1 è che il vostro gruppo è numericamente esiguo, ma pienamente intenzionato a dar vita a un gran nome. Che ne dici?
WD: La storia ha dimostrato che i team più grossi non necessariamente pubblicano i giochi migliori. Attualmente siamo in 12, tutti profondamente motivati, creativi e pieni di passione, decisi a sviluppare un gioco che tutti noi abbiamo sognato di poter giocare per molti anni. Speriamo di venire incontro alle esigenze di tutti con questo grandioso gioco di azione militare.

CT: La domanda che ti ho appena fatto porta inevitabilmente a questo punto: la comunità in rete vi sta trattando veramente bene, accogliendo alla grande Project V1. In quasi tutti i siti di online gaming si può trovare un thread che si occupa del vostro gioco: vi aspettavate una simile accoglienza? Come te lo spieghi?
WD: Non ci sono parole per esprimere la nostra gratitudine per l'attenzione ricevuta dalla comunità di giocatori tutta e dalla stampa. Questa soglia di attenzione ha superato di gran lunga le nostre più rosee aspettative. Mettere ogni volta in rete delle foto nuove o feature del gioco e vedere la reazione della stampa e dei giocatori così tremendamente positiva è un'esperienza davvero gratificante e in grado di darti la carica per affrontare il lavoro con lo spirito giusto.
Visto il gran numero di e-mail dei giocatori e delle richieste di interviste da parte della stampa specializzata che provengono da tutto il globo, non possiamo spiegarci un simile interesse se non pensando che Project V1 porti una vera ventata di novità e di innovazione sulla scena videoludica.
Abbiamo investito molti anni di ricerca focalizzandoci sul design e sul gameplay. Abbiamo speso parecchio tempo anche parlando con i giocatori e ascoltando la stampa su quella che poteva essere l'evoluzione del genere in prima persona simulativo/militare.
Vogliamo riproporre quel grado di tensione, imprevedibilità ed entusiasmo che c'era quando si giocava a Wolfenstein, DooM e DooM2.

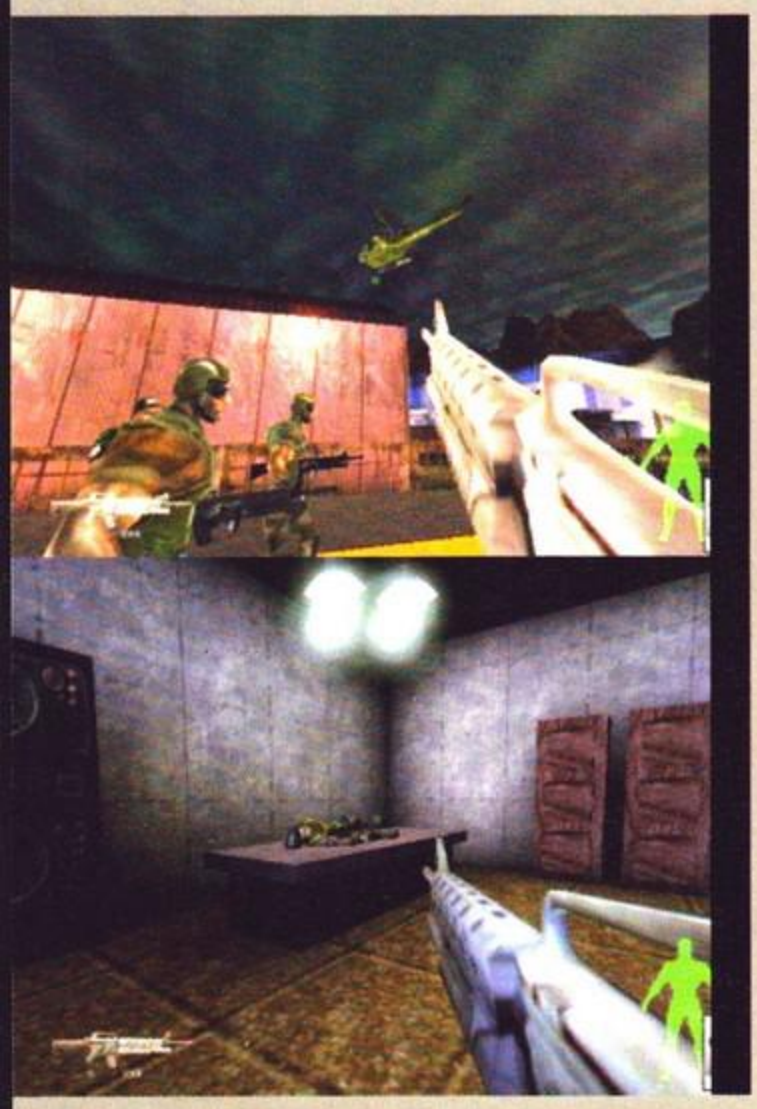
Ed ecco un bel poster con la preghiera dei SEAL! Se non riuscite a leggere sappiate che è la stessa che ho riportato in apertura di articolo.

CT: Niente niente... Ma avete trovato un distributore per il gioco?
WD: Non ancora, ma attualmente siamo in trattativa con alcuni distributori chiave del settore (i cui nomi non vengono prudentemente svelati, NdCT).

CT: Apparentemente non c'è alcuna trama nel gioco, almeno stando a quanto si legge dalle press release che avete distribuito. È vero? E se invece una storia c'è, ce la puoi

raccontare?
WD: Il giocatore fa parte di un team di esperti di tecniche di combattimento che opera nel profondo della giungla, contro un nemico implacabile. C'è una taglia di 10.000 dollari sulla vostra testa, vivi o morti. Lo scopo del gioco è sopravvivere a due "Tour of Duty" (campagne) in Vietnam basate sulle missioni che hanno dovuto affrontare i veri SEAL.

CT: Quale sarà il ruolo del giocatore?
WD: Come membro effettivo e reale di questo gruppo di guerrieri d'élite, dovrete eccellere con mortale efficienza nei tre elementi ambientali in cui vi muovete (Mare, Aria e Terra; in inglese Sea, Air e Land che, guarda caso, compongono proprio la sigla SEAL, NdCT) e compiere le missioni affidate con mirabile precisione, dedizione e impegno. Affinando le proprie abilità nei combattimenti imparerete a rendere le vostre azioni e i vostri spostamenti sempre imprevedibili per il nemico. Potrete scegliere, all'inizio del gioco, tra differenti classi: se volete un lavoro non troppo impegnativo potreste decidere di fare il granatiere. Il vostro fedele compagno sarà l'M79. Se vi sentite invece forti e cattivi potreste diventare uno specialista in armi automatiche, nel qual caso la Stoner e l'M60 diventerebbero compagni fidati. Se amate invece lo stress e l'ansia non potete che fare da apripista per il plotone, occupandovi di scoprire le trappole lasciate dal nemico e localizzarne i nascondigli. Se siete dei patiti dalla tecnologia allora i ruoli di addetto radio e cecchino vi calzano a pennello. Ed infine, per gli strateghi, la scelta migliore è quella di Comandante della Pattuglia. Il destino del nemico e del vostro plotone è nelle vostre mani. Le vostre responsabilità comprendono: pianificazione delle missioni e richieste di soccorso, gestione dei punti di infiltrazione e di evacuazione della squadra, comando attivo nelle missioni, ecc.



CT: Quale tipo di missioni dobbiamo aspettarci?
WD: Insieme al tuo battaglione ti troverai a rivivere le autentiche missioni che i SEAL hanno condotto nel Sud Est Asiatico, come svolgere compiti di demolizione subacquea per affondare navi nemiche e distruggere dei ponti, cercare e liberare soldati relegati nei campi di prigionia (POW, Prisoner Of War) a dispetto delle sentinelle e delle truppe nemiche nella zona, raccogliere informazioni che forniscano la posizione del nemico, utile per missioni successive, catturare e interrogare uomini chiave dell'esercito nemico per ottenere ulteriori informazioni. In questo caso dovrete inventarvi nuovi metodi e inedite soluzioni per catturare vivi i nemici anche se essi sono ben armati. Un altro tipo di missione prevede di infiltrarsi e distruggere una postazione nemica protetta da una quantità industriale di mine e terreno con visibilità prossima allo zero.

CT: Le missioni saranno lineari o il loro esito influenzerà le successive?
WD: Il risultato di una missione sicuramente peserà sulla successiva. Per farti un esempio, in una delle nostre missioni dovrete cercare, localizzare e distruggere un importante campo nemico. Se fallisci nel portare a termine il tuo compito, le possibilità di avere successo in future missioni che si svolgeranno nella medesima zona saranno poche, dato che il nemico vanterà una netta superiorità numerica.

CT: Avete inserito missioni reali e storiche nel gioco (ergo situazioni che i SEAL hanno dovuto davvero affrontare durante la guerra del Vietnam) o sono tutte parto della vostra fantasia?
WD: Abbiamo scelto le missioni più "avvincenti" tra le oltre 500 che i SEAL hanno davvero compiuto durante il Vietnam. Molte di loro sono state rese pubbliche solo di recente. La varietà di missioni di combattimento fornisce sul serio un'idea di quello che occorre per diventare un SEAL e cosa vuol dire sopravvivere quando sei un SEAL.

CT: Ho letto che, analogamente a Spec Ops e Rainbow Six, avete chiesto la collaborazione di ufficiali SEAL operativi durante il conflitto nel sud est asiatico: che tipo di collaborazione, per l'esattezza? È stata solo a livello teorico nello sviluppo del gioco o che? La loro identità sarà resa pubblica?
WD: Ho fatto personalmente ricerche sulle operazioni speciali e sulla guerra non convenzionale per molti anni. È stato importante per me avere l'appoggio di SEAL di quel periodo per trasferire la loro storia personale all'interno del gioco, e per utilizzare le armi e l'equipaggiamento in un contesto storico coerente. Loro hanno condiviso con me molte informazioni che, banalmente, non trovi su nessun manuale operativo militare. Le loro identità saranno svelate quando il gioco sarà messo in vendita.

CT: Puoi parlarci un po' di più del gameplay? Hai appena detto che il giocatore potrà essere sia il comandante del plotone che un soldato semplice: come cambia il gioco nei due casi? E come sarà in grado il giocatore di controllare gli altri soldati?
WD: A seconda della classe del personaggio che scegli saranno differenti armamento, equipaggiamento e ruolo. Ogni classe permette di accedere a specifiche opzioni e feature, fornendoti la possibilità di scoprire e affinare nuove strategie e tattiche di combattimento, oltre che di gestione degli altri uomini.
Il nostro scopo è essere certi di avere una squadra ben bilanciata, disciplinata, con un Comandante di Fanteria esperto, che sia in grado di sconfiggere ogni truppa nemica che spara a tutto quello che si muove, reagendo sempre con velocità fulminea. E questo è un bel passo avanti rispetto alla generazione attuale di videogiochi. In single player sarai in grado di controllare ognuno dei membri della tua squadra passando dall'uno all'altro o impartendo gli ordini semplicemente premendo un tasto.

CT: Le foto del gioco mi fanno pensare a uno sparatutto in soggettiva, ma ci saranno anche alcuni elementi di strategia: che cosa dovrà imparare il giocatore per avere successo nel gioco? Che cosa sarà critico per portare a termine gli obiettivi prefissati?
WD: Il giocatore avrà accesso a un vasto insieme di feature, attrezzi ed equipaggiamento. Eccone alcuni esempi: ingannare il nemico con trappole esplosive come granate a ritardo nullo, proiettili esplosivi, ecc.; sfruttare le asperità del terreno a proprio vantaggio, attirare il nemico in trappole mortali con manovre diversive, scoprire i nascondigli del nemico nelle missioni notturne

NEXT

utilizzando attrezzature agli infrarossi, scegliere il veicolo migliore per le missioni di infiltrazione ed evacuazione, imparare a sopravvivere anche se ferito in combattimento e cercare di uscire dalla zona calda anche se sotto il pesante fuoco avversario, fornire una potenza di fuoco ulteriore dove richiesto. C'è una regola che nessun SEAL ha mai infranto fin dall'inizio: "Mai lasciare un altro SEAL, vivo o morto, nelle mani del nemico".
Il successo delle tue missioni dipenderà da quanto bene riuscirai a padroneggiare tutti questi elementi.

CT: Parliamo del motore grafico: sembra quello di Unreal... o sbaglio?
WD: Esatto. Abbiamo scelto il motore di Unreal per dar vita al nostro gioco.

CT: Quali saranno le caratteristiche tecniche di spicco del gioco?
WD: Ecco un breve elenco di quello che abbiamo realizzato finora: danni realistici agli oggetti, possibilità di manipolare e spostare gli oggetti che si incontrano nel gioco, effetti climatici credibili; veicoli totalmente controllati dall'Intelligenza Artificiale che si spostano all'interno dei livelli e che, se armati, ingaggeranno scontri con il nemico sfruttando tutta la loro potenza di fuoco. Mi premurerò di farti sapere tutte le altre novità che aggiungeremo in questi mesi.

CT: Il suono è un elemento molto importante in questo tipo di gioco: aiuta ad immergersi nell'atmosfera... Cioè, se sono in una giungla, è importante sapere da che parte provengono le truppe nemiche e così via. Non dubito che abbiate considerato questo aspetto, ma come ci state lavorando?
WD: Concordo col fatto che gli effetti sonori sono estremamente importanti per aumentare il fattore di coinvolgimento in una simile esperienza. Potete contare su di noi per aver un ambiente davvero ricco, da questo punto di vista. Suoni campionati presi direttamente dalla giungla vi aiuteranno ad avere gli effetti più realistici possibili.

CT: Vorrei sapere qualcosina di più (se non è chiedere troppo) circa l'Intelligenza Artificiale del gioco: i soldati del plotone del giocatore, i nemici... Come state sviluppando le loro tattiche e la loro risposta agli ordini del giocatore?
WD: I nemici saranno in grado di sfruttare il fattore sorpresa e avvantaggiarsi del terreno per portare a termine con successo delle imboscate al vostro plotone (esattamente come voi). Essi cercheranno anche di attirarvi in trappole di vario genere o in scontri a fuoco, e dovrebbero essere in grado di congegnare trappole strategicamente avanzate. Abbiamo basato tutta l'AI del gioco sulle tattiche militari da guerriglia usate nella guerra del Vietnam. Non posso dirti altro, per il momento.

CT: E il multiplayer? Dimmi tutto!
WD: Metteremo nel gioco dai cinque ai dieci livelli per deathmatch, e alcune missioni cooperative. Porteremo la nostra fetta di innovazione anche nel cercare di migliorare il gameplay in rete, sperando di portare il divertimento a un livello superiore. Altri dettagli saranno disponibili in futuro.

CT: Una domanda che, mi secca dirlo, non posso fare a meno di rivolgerti. Noto con un certo disappunto che i titoli di guerra stanno avendo un successo sempre crescente all'interno della comunità dei videogiocatori che sembrano costantemente alla ricerca delle VERE sensazioni che si provano in guerra. Non è più sufficiente aggirarsi nei livelli ammazzando tutti e sparando a tutto ciò che si muove...
Vogliono "sentire" il dolore, il sudore e la fatica della battaglia, devono poter agire come i soldati in prima linea... Stesse tattiche, stesse missioni. Penso alla serie di Close Combat o gli stessi Rainbow Six e Spec Ops. Ora Project V1 tocca la ferita mai richiusa della guerra nel sud est asiatico... Non bastano più gli alieni? Dobbiamo combattere per forza contro noi stessi? Le guerre sparse per il pianeta non sono abbastanza e dobbiamo crearne di nuove, sempre più accurate e fedeli?
WD: Il nostro approccio è orientato alle missioni, non all'uccisione. Molti dei giochi d'azione insistono sull'uccidere tutto quello che si muove. Questo tipo di giochi incita a un comportamento violento. Ma non credo che la comunità veda nei titoli militari la riproduzione di conflitti reali, dato che essi di fatto non vivono l'intero corso del conflitto. È solo un divertimento e un gioco di simulazione.

Questo simpatico ometto (che a me ricorda un casino Swytek, uno dei poliziotti di Miami Vice) ci mostra un momento della sua visita all'arsenale dei SEAL. Carino, eh?

CT: Uhmmm... Ho come l'impressione che tu non abbia risposto. :) Uccidere qualsiasi cosa che si muove può essere relativamente innocuo se si tratta di alieni, o mostri, o nemici sfacciatamente fasulli, inseriti in un contesto surreale (vedi SiN); non è esattamente la stessa cosa che uccidere vietkong o altri soldati. Quando dici che l'approccio è orientato alle missioni e non all'uccisione faccio fatica a vedere nella localizzazione e la distruzione di un importante campo nemico una missione di routine. Si tratta di uccidere tutti mentre stanno dormendo!
WD: Vedi, le nostre missioni, come ho detto, non sono centrate sull'uccisione di tutti quelli che ti si parano davanti. Anche nella guerra reale la prospettiva non è realistica, ma falsata. Non voglio assolutamente incoraggiare uccisioni non necessarie solo per dare delle emozioni. Tornando alla missione, quando arrivi al campo questo potrebbe essere deserto o i nemici potrebbero darsela a gambe levate. La differenza sta tutta nel modo in cui la violenza è rappresentata. Prendi film come Assassini Nati e Jurassic Park: entrambi contengono violenza e le persone vengono uccise, ma non è la stessa cosa. Per me uccidere alieni, animali, personaggi fasulli o meno, rimane sempre l'atto dell'uccidere e basta. In ogni caso, potremmo parlarne per ore. Non posso che dirti che vedrai la nostra rappresentazione della violenza nella versione definitiva del gioco.

CT: Ok, cambiamo argomento. Project V1 è ovviamente un nome in codice; questo vuol dire che il gioco finito avrà un nome diverso. C'è un motivo particolare per cui avete optato per un nome provvisorio? Non temete di perdere molto dell'hype creato dal titolo quando cambierete il nome del gioco?
WD: Vogliamo rendere pubblico il nome definitivo solo prima dell'uscita del gioco. Come ben sai, molte software house usano questo approccio, assegnando nomi in codice ai giochi in fase di sviluppo. Abbiamo già scelto dei bei nomi e la nostra scelta finale sarà resa pubblica nei prossimi mesi.

CT: Non è che potresti anticiparcene qualcuno? :)
WD: Ti piacerebbe, eh? Mi spiace, ma non posso davvero!

E questo è tutto! La data di uscita del gioco è ancora piuttosto lontana: per poter giocare a Project V1 (o come diamine si chiamerà) dovremo aspettare almeno il nuovo millennio.

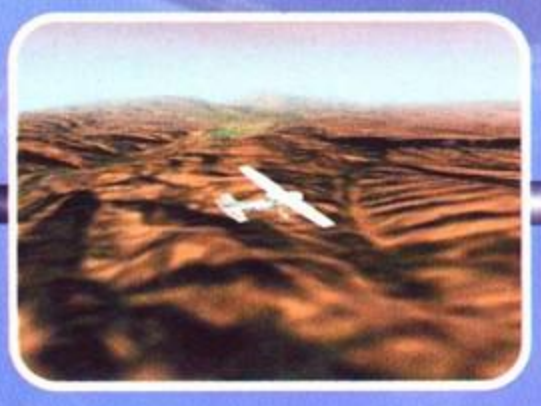
SIMULATORE DI VOLO CIVILE

O VOLI DAVVERO, O VOLI CON

Fly!

by Terminal Reality Inc.

Incredibile! Impressionante! Spettacolare!!! Non ci sono dubbi: questa è l'evoluzione della specie! Completamente nuovo, curato nei minimi particolari, anche i più esigenti concorderanno: Fly! è il prodotto che porta i simulatori di volo civile avanti di due generazioni! Con il famoso GPS (Integrated Global Positioning System) e la possibilità di volare con altri giocatori attraverso la rete, comunicando con loro grazie a un sistema di microfonia in diretta, l'esperienza di volo di questo splendido simulatore è decisamente superiore! Gli effetti giorno-notte, poi, sono a dir poco strabilianti e il pianeta è ricostruito alla perfezione (e nella sua globalità!) grazie ad un modernissimo sistema di monitoraggio satellitare. E la grande cura del dettaglio, sia grafico che tecnico, significa per chi gioca cockpit ultra realistici e sistemi di avionica molto accurati per rendere l'esperienza di volo davvero unica.



The Ultimate Flight Simulator

www.iflytri.com

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 200, Windows 95/98/NT 4.0, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, Scheda video 16 bit alta risoluzione, Acceleratore hardware fortemente raccomandato.

3 PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

GATHERING OF DEVELOPERS · TERMINAL REALITY · TAKE 2 INTERACTIVE · LEADER Qualità Interattiva.

TITOLO: *HELLCOPTER*
SVILUPPATORE: *UBISOFT/DRAGO ENTERTAINMENT*
USCITA: *MAGGIO 1999*

L'ELICOTTERO INFERNALE DELLA UBISOFT

Dopo tanti personaggini simpatici e colorati, la casa d'oltralpe sbarca sui monitor dei nostri PC con un gioco di tutt'altra impostazione: missili, laser e cotillon.

Sviluppato dalla semisconosciuta Drago Entertainment, Hellcopter sarà un gioco arcade a metà strada tra uno shoot'em up e un simulatore di elicottero, almeno stando alla press release che ha accompagnato il cd gold in redazione. A dire il vero, il gioco distribuito dalla Ubi Soft di simulativo ha ben poco e l'impostazione ricorda nemmeno troppo vagamente quella della celeberrima saga per console sviluppata dalla Electronic Arts: Qualchecosa Strike (chi si ricorda i vari Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike e Soviet Strike?). A proposito di paragoni e di sensazioni di deja vu, vi devo proprio confessare che Hellcopter mi ha ricordato non poco un altro titolo inizialmente sviluppato per Saturn e poi convertito per PC. Mi sto riferendo a Mass Destruction, arcade 3D avente come protagonista un cattivissimo carro armato. Gli scenari pieni di oggetti poligonali che possono essere mandati in frantumi e la visuale a volo di uccello, infatti, sembrano proprio quelli del titolo sviluppato dalla Sega.

Hellcopter, dunque, sarà un gioco di guerra, di azione e di puro spettacolo per gli occhi. Sarà strutturato in missioni. In totale ce ne saranno venti e saranno caratterizzate da condizioni ambientali e climatiche diverse. In tal senso sarà possibile giocare in scenari innevati, in territori desertici o in ambientazioni urbane. Le missioni potranno essere diurne o notturne e ciascuna avrà sempre un obiettivo principale più qualche fine secondario. Potreste essere chiamati a fare da scorta a un importante convoglio, a intercettare una spedizione nemica o a distruggere tutto quello che vi troverete di fronte. In ogni missione avrete a disposizione una mappa tattica attraverso la quale guidare e seguire le mosse dei vostri uomini. L'altro strumento di vitale importanza per la navigazione sarà il radar, vostro compagno di mille battaglie e vostro occhio segreto e strategico. In ogni caso, lo scontro sarà sempre senza quartiere e i momenti in cui tirare il fiato saranno davvero pochi. Il gioco, tuttavia, non sarà un misero spara a tutto quello che si muove, dato che sarà necessario sviluppare un certo acume tattico e le giuste strategie. Molti nemici, infatti, dovranno essere affrontati in un determinato modo, come pure alcuni passaggi obbligati che vi sforzeranno più le cellule grigie che quelle dei muscoli della mano. Importantissimo sarà anche il supporto dei mezzi di terra e nella maggior parte delle missioni sarete chiamati a gestire attentamente le truppe di appoggio (a tal fine sarà fondamentale familiarizzare con la mappa tattica). L'intelligenza artificiale sembra essere stata ben sviluppata e la sensazione di trovarsi di fronte ad altri giocatori umani è notevole. I piloti avversari, infatti, possono commettere errori e le truppe nemiche si comportano seguendo precisi criteri e reagendo alle vostre mosse. Non so se in

UN PO' DI STORIA

A beneficio di un inguardabile Barone vi regalo questo simpaticissimo (?) box narrante la trama che si nasconde dietro un gioco che potrebbe tranquillamente esserne privo, lasciando in braghe di tela il tapino che ne dovrà redigere la recensione finale e che rimarrà ben presto a corto di kappa (il Barone di cui sopra).
Gli eventi occorsi all'inizio degli anni novanta hanno portato alla conclusione della guerra fredda. Con la disintegrazione dei confini militari e politici, infatti, ha avuto inizio un periodo di conflitti incontrollati e non gestibili da qualsiasi forma di potere governativo. A causa di questa situazione drammatica, i politici, gli industriali e gli ufficiali di alto grado delle forze armate hanno congiuntamente deciso di fondare un'organizzazione segreta indipendente, il cui scopo è quello di trovare una soluzione ai continui combattimenti tra le varie parti.
Questo speciale commando è formato da veterani militari scelti fra le migliori unità e tra i più valorosi soldati, uomini capaci di portare a compimento qualsiasi tipo di missione. Equipaggiati con le più sofisticate attrezzature e armamenti, i membri dell'unità speciale sarebbero in grado si sconfiggere anche il nemico più imprevedibile. Il comando di questa organizzazione è top secret. L'unità speciale è sotto la guida del Generale Senston e del Colonello Marter, l'unico nome conosciuto dalle truppe. Voi siete le truppe...

battaglia avrete il tempo di accorgervene, ma fa piacere saperlo. A proposito di nemici, vi segnalo la presenza di ben trenta diversi tipi di mezzi da guerra, passando da elicotteri a carri armati, a navi da combattimento a sottomarini. Molto realistiche anche le animazioni e le esplosioni che mandano in frantumi o in fumo i pesanti ammassi di ferraglia che animano gli scenari. Alla fine di ogni missione potrete godervi un filmato proprio come si faceva ai bei tempi. Da segnalare la presenza di livelli bonus e di sezioni nascoste. In puro stile arcade, infatti, Hellcopter sarà cosparso di segreti e di oggetti bonus.
I tipi di elicottero che potrete utilizzare saranno essenzialmente tre: Scorpio (la versione ludica di uno Huges 500 D, un elicottero nato per il trasporto e utilizzato spesso come mezzo acrobatico. Molto veloce e maneggevole ha però una limitata potenza e gittata di fuoco), Vulture (l'esatto opposto dello Scorpio: pesante e ultra corazzato, lento e con un potenziale di fuoco devastante) e Dragonfly (la giusta via di mezzo). La potenza di un elicottero dipende anche dalla sua corazza o armatura. I colpi nemici e gli urti la diminuiscono, fino ad arrivare all'esplosione. E' tuttavia possibile riparare i danni subiti sia negli aeroporti che raccattando particolari medi kit sparsi sul terreno di gioco.
Tra le armi disponibili vi segnalo i razzi, gli Stinger (in grado di seguire il nemico), i micromissili, le bombe convenzionali e le cluster. Se raccatterete anche il bonus adeguato potrete contare su un volume di fuoco decisamente maggiore, dato che ogni arma sparerà più velocemente.
Per quanto concerne le modalità di gioco vi segnalo la sempre presente single player con tanto di campagna e l'ormai immancabile multiplayer (collegamento via modem, rete locale o Internet). Il gioco multiutente potrà essere sia di tipo collaborativo che deathmatch. Le richieste di sistema, per concludere, parlano di un Pentium 233 o Pentium II con 24 MB di RAM e acceleratore grafico, DirectX Media 5.1 e scheda sonora compatibile Direct Sound.

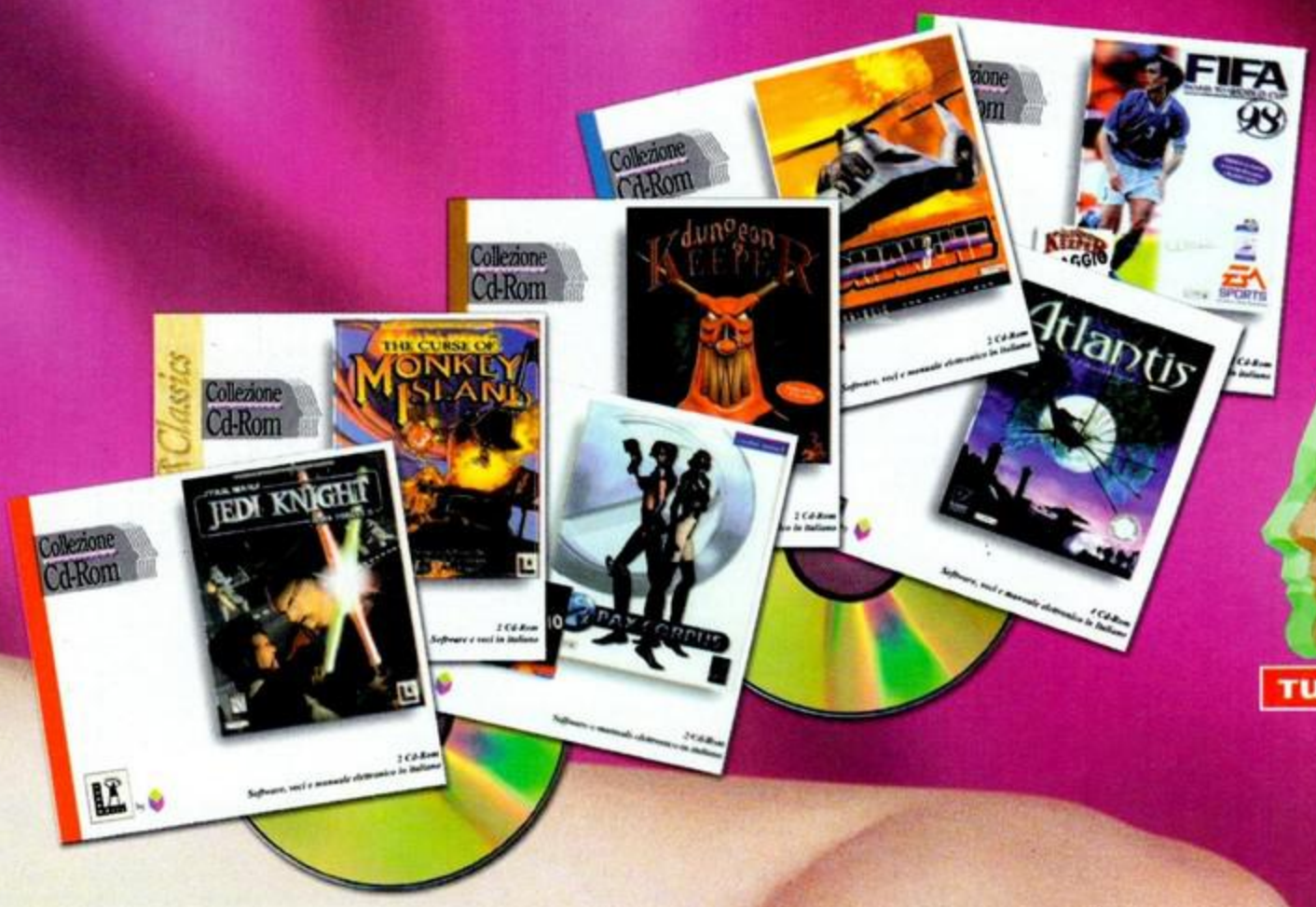
Stefano "DuspiS" Lisi

Natasha Stefanenko fotografata da Francesco Escalar

Art Direction: Creactive - Stylist: Antonello Murredda - Hair make up: Clelia Bergonzoli - Gioielli: Rinaldo Gavello

“ПОИГРАЙ СО МНОЙ”

GIOCA CON ME



Collezione D'AUTORE Cd-Rom

TUTTE LE FACCE DEL DIVERTIMENTO

PLAY ADVENTURE

Dall'isola caraibica alle frontiere dello spazio e del tempo, entra anche tu in questi meravigliosi scenari ricchi di enigmi da risolvere, tranelli da evitare, sfide da vincere. Avventure basate sull'abilità del protagonista impegnato a cercare oggetti, indizi, armi con cui sfidare e sconfiggere eventuali nemici.

PLAY SIMULATION

Più veri del vero, questi giochi ricostruiscono nei minimi dettagli scenari e strumenti che permettono al giocatore esperienze altrimenti proibite: gestire una fattoria, Creare e amministrare una città, governare la Terra e addirittura l'Inferno e il Paradiso...

PLAY SPORT

Calcio, basket, football, automobilismo, golf, hockey, rugby... non manca davvero nulla! Per tutti quelli che non riescono a confinare la loro passione sportiva ai campi da gioco e alla televisione, le migliori simulazioni al mondo per vivere lo sport da vero protagonista.

PLAY ARCADE

Per chi ama i giochi ricchi di azione frenetica, per chi fa della prontezza di riflessi e della mira infallibile i suoi punti di forza, per chi cerca l'evasione e il divertimento puro, ecco i migliori giochi d'azione.

PLAY COMBAT

La simulazione bellica ai massimi livelli... astronavi, aerei, elicotteri e sottomarini delle ultime e future generazioni progettati alla perfezione per offrire il massimo del realismo e del coinvolgimento agli amanti del genere. La documentazione elettronica, tutta in italiano, presente sul CD-Rom, diventa un supporto indispensabile ed esauriente per fare di te il pilota che hai sempre sognato di essere.

C.T.O.

http://www.cto.it/collezione99.htm

Dark Forces II: Jedi Knight © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Utilizzati sotto licenza. The Curse of Monkey Island © LucasArts Entertainment Company LLC Tutti i diritti riservati.Utilizzati sotto licenza.
Tutti i marchi sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.

PIEMONTE • **TORINO** • **ALEX COMPUTER** Corso Francia 333/4 - Via Tripoli 179/B • **EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES** Corso Francia 11 BIS/C • **GAME OVER VIDEOGIOCHI** Via Breglio 148/D • **SUPERMERCATO DEL COMPUTER** Corso Vercelli 429 • **MARCHISIO** Via Pollenzo 6 • **QUEEN COMPUTER SHOP** Largo Turati 49 – Corso Francia 3 – Via S. Ottavio 8 • **BIT INFORMATICA** Via Vittorio Emanule 154 CERIE' (TO) • **ALEX COMPUTER** c/o Centro Comm.le "LE GRU" Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **AMICI DEL GIOCO** Corso Roma 48 BIS MONCALIERI (TO) • **SOFTWARE NEWS** Via Deledda 18 MONCALIERI (TO) • **COMPUTER WORK** Strada Torino 34/36 ORBASSANO (TO) • **SAYN** Via Roma 53/57 SUSA (TO) • **X FILE** Piazza Michelangelo 15/B VENARIA (TO) • **ALESSANDRIA** • **VIPIANA** Via Marengo 64 • **VIRTUAL GAMES** Via S. Francesco 35 • **VIPIANA** S.S. 31, 7 VILLANOVA MONFERRATO (AL) • **ASTI** • **SUPER SHOP** Viale Risorgimento 52 CANELLI (AT) • **BIELLA** • **CAMELOT** • Viale Macallè, 15 • **HOBBYLAND** Via Bertodano 1 • **VIPIANA** Corso Europa 7/C • **CUNEO** • **ROSSI COMPUTERS** Corso Nizza 42 • **VIPIANA** Corso Francia 75 • **MULTIMEDIA POINT** Corso Langhe 41/B ALBA (CN) • **SAA** Via Alfieri 7/A-7/C ALBA (CN) • **MEDIA STATION** Via Vittorio Emanuele 122 BRA (CN) • **NOVARA** • **PENATI** Via Mattei 49 • **PIANETA VIDEOGIOCHI** Corso Torino 14/A • **VIPIANA** Via Gnifetti 70 • **MULTIMEDIA SERVICE** Via Vittorio Veneto 19 GOZZANO (NO) • **T SOFT** Via Novara 55 BORGOMANERO (NO) • **VERCELLI** • **MEGA-LO-MANIA** Via G. Ferraris 92 • **LOMBARDIA** • **MILANO** • **HELLATRON** Via Quarenghi 23 • **INNOVAZIONE** Piazzale Susa 11 • **MARCUCCI** Via Fratelli Bronzetti 37 • **MONDOGIOCO** Via Lomellina 24 • **PERGIOCO** Via B.Giuliano 4 • **PHOTO DISCOUNT** Piazza De Angeli 3 • **RICORDI** Galleria Vittorio Emanuele – Corso Buenos Aires • **RIVOLA** Via Mauro Macchi 26 • **SOFTWARE UNIVERSE** Via Lorenteggio 22/24 • **SWEETWARE** Corso Garibaldi 16 • **THE GAME OVER** Via Poliziano 8 – Viale Stelvio 18 • **VIRGIN** Piazza Duomo 8 • **ERGONOMIA** Piazza Mercato 17 BUSTO GAROLFO (MI) • **PENATI** Viale Isonzo 29 CESANO BOSCONE (MI) • **DATA PROGRAM COMPUTER SHOP** Via C. Battisti, 52 CESANO MADERNO (MI) • **MICRONIX** Viale Romagna 9 CINISELLO BALSAMO (MI) • **SOFTWARE UNIVERSE** c/o Centro Comm.le "LA FONTANA" Viale De Vizzi Ang. De Amicis CINISELLO (MI) • **PENATI** Via Simone 49 CORBETTA (MI) • **MICRONIX** Viale Italia 23 CORSICO (MI) • **LASERGAME** Corso Garibaldi 199 LEGNANO (MI) • **GIELLE** Via Valassima 125 LISSONE (MI) • **INFOTIME** Via Incoronata 5 LODI (MI) • **HIDACO SISTEMI** c/o Centro Comm.le "IDEA PIU'" Via Espinasse MAGENTA (MI) • **MEDA CENTER** Via L. Rho 70/72 MEDA (MI) • **TUTTOSOFTWARE** Via Vincenzo Monti 5 MELEGNANO (MI) • **JUMBO MASTER** c/o Centro Comm.le "RHO CENTER" RHO (MI) • **INFO-TER** Via Iannuzzi 42 S. DONATO MILANESE (MI) • **VOBIS** Via Gramsci 32 S. DONATO MILANESE (MI) • **GIOCACOMPUTER** Via Cadore 253 SEREGNO (MI) • **CLARY** Via Marelli 262 SESTO S. GIOVANNI • **MEGAMUSIC** Via Leonardo Da Vinci 157 TREZZANO S/N (MI) • **CASABELLA** Via Bazzoni 32 TREZZO S/A (MI) • **SERVIZI WEB** Via Gramsci 15 TREZZO S/A (MI) • **PROXIMA** Via Padana Sup. 292 VIMODRONE (MI) • **BERGAMO** • **DIDATRON** Via Borgo Palazzo 142/C • **MEGABYTE 2** Via Scuri 4 • **TINTORI** Via Broseta 1 • **SOFTWARE UNIVERSE** c/o Centro Comm.le "ORIO CENTER" Via Portico 71 ORIO AL SERIO (BG) • **BRESCIA** • **DAS CD TIME** Via Chiappa 7 • **MASTER** Via F.lli Ugoni 20/D • **PERGIOCO** Via Trieste 4/A • **MEGABYTE** Piazza Malvezzi 11 DESENZANO (BS) • **OVER GAME** c/o Centro Comm.le "EUROPA" Viale Europa 6 PALAZZOLO (BS) • **SOFTWARE UNIVERSE** Via Mameli 24/B • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "LE PORTE FRANCHE" ERBUSCO (BS) • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "LE RONDINELLE" RONCADELLE (BS) • **MARCO POLO** c/o Centro Comm.le "LE RONDINELLE" Via Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • **COMO** • **ELGRA** Viale Lecco 67 • **HIGH SOUND** Via Milano 58 • **I.P.S.I.** Via Milano 292 • **LA-DA-MA** Via S. Vincenzo 2 CANTU' (CO) • **ELTRONGROS** c/o Centro Comm.le "I LAGHI" Viale Prealpi, 3 ERBA (CO) • **OVER GAME** Corso XXV Aprile 32 ERBA (CO) • **VOBIS** Via Rosselli 26 MOZZATE (CO) • **RIGHI ELETTRONICA** Via Montegrappa 1 OLGIATE COMASCO (CO) • **CREMONA** • **MEGABYTE 6** Via Massarotti 19 • **SOFTWARE UNIVERSE** Corso Vacchelli 33 • **LECCO** • **ELTRONGROS** Corso Carlo Alberto 128 • **FUMAGALLLI** Via Cairoli 48 • **L&S** Via Balicco 11 • **OVERGAME** Via Roma 41 • **ELTRONGROS** Via IV Novembre 1 BARZANO' (LC) • **BRAINDATA** Via Sirtori 26/G CASATENOVO (LC) • **ELTRONGROS** c/o Centro Comm.le "BENNET" Via Bergamo 19 MERATE (LC) • **LODI** • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "PIEVE" PIEVE DI FISSIRAGA (LO) • **MANTOVA** • **R.G.B. COMPUTERS** Via W. Gnutti 38 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) • **NOVARA** • **HIDACO SISTEMI** Corso XXIII Marzo 212/A • **PENATI** Via Mattei 49 • **PAVIA** • **ASSITEC** Via Trieste 97 A/B • **COMPUTER ONE** Via Calatafimi 6 • **HIDACO SISTEMI** Via Pavia 100 Ang. Circonvallazione VIGEVANO (PV) • **ELETTRODATA 6** Via Amendola 1 VOGHERA (PV) • **PENATI** • Via Vigentina 25 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "PARONA" PARONA (PV) • **PENATI** Viale Industria 321 VIGEVANO (PV) • **MILLENNIUM DATAWARE** Piazza S.Bovo 5 VOGHERA (PV) • **SONDRIO** • **SYMPHONY** Via Ostaria 32/A LIVIGNO (SO) • **VARESE** • **AMON** Via Morosini 11 • **MASTER PIX** Via Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • **SOFTWARE NEWS** c/o Centro Comm.le "DAVERIO" Viale dell'Industria 1 DAVERIO (VA) • **COMPUTER SHOP GALLARATE** Viale Milano 30 Ang. Via Clerici GALLARATE (VA) • **SOFTWARE UNIVERSE** c/o Centro Comm.le "MALPENSA 1" Via Lario 37 GALLARATE (VA) • **SERDATA** c/o Centro Comm.le "BOSSI" Via Del Malvino 5 SARONNO (VA) • **TECHNITRON** Corso Italia 121/B SARONNO (VA) • **TRIVENETO** • **VENEZIA** • **PLAY THE GAME** Castello 6187 • **PLAY THE GAME 2** Dorsoduro 3804 • **R.CAPUTO** Via S.Marco 5193 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "VALECENTER" MARCON (VE) • **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • **MICHIELI** c/o Centro Comm.le "AUCHAN" MESTRE (VE) • **VIDEO CASA** Via Stazione 80 MIRANO (VE) • **SARTORELLO** Viale Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • **SME** Via Iseo 2 S.DONA' DI PIAVE (VE) • **BELLUNO** • **MASSENZ** Via Matteotti 58 • **MAX PROCESSING** Piazza Dei Martiri 8 • **PADOVA** • **AMETROS** Via Crescini 99 • **C.S.S. SUPERSTORE** Via Dalla Costa 1 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "EMPORIUM" • **ROVIGO** • **PLAY** S.S. 16 Adriatica c/o Centro Comm.le "LA FATTORIA" • **TREVISO** • **HOBBIT** Borgo Cavour 39/A • **TUTTOVIDEO MULTIMEDIA** Via S.Angelo 86/C • **VOBIS** Via Manin 60 • **FOLLIA** Via Colombo 68/B - Piazza F.lli Zoppas CONEGLIANO (TV) • **SME** Via Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • **MCE ELETTRONICA** Via Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • **VERONA** • **ENJOY** Via G. Della Casa 10 • **ONE BIT** Via XX Settembre 136 • **MICHIELI** c/o "CITTA' MERCATO" BUSSOLENGO (VR) • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "LA GRANDE MELA" LUGAGNANO DI SONA (VR) • **VICENZA** • **DOMINIO** Via Gorizia 1/A • **IPERFAMILA** Via S.S. Padana Superiore Verso Padova • **FUTURA COMPUTERS** Via Lago Trasimeno 39 SCHIO (VI) • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "LE PIRAMIDI" TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **ECHOS** c/o Centro Comm.Le "LE PIRAMIDI" TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **TRENTO** • **ELETTROCASA** Via Gocciadoro 13 • **FANTASY** Via Grazioli 64 • **MUSIC CENTER** Via. Todesca 14/1 GARDOLO (TN) • **BOLZANO** • **ELECOMP** Via Rovigo 38 • **TRIESTE** • **CENTRO TRIESTINO INF.CO** Via Conti 11B • **CLICMANIA** Via Dell'Istria 76 • **GAME START** Via Giulia 7H • **MURRI SOFT - QUALITY INFORMATIKA** Via XXX Ottobre Ang. Via Torrebianca • **SIDE SUPERVIDEO** c/o Centro Comm.le "GIULIA" • **VIDEOLANDGAMES** Via Rismondo 4 • **VIRTUAL GAMES** Via Slataper 22 • **GORIZIA** • **CENTROVIDEO** Via D.D.Aosta 24-26 MONFALCONE (GO) • **L'OASI** Via I° Maggio 143 MONFALCONE (GO) • **PORDENONE** • **GAME OVER** Via Matteotti 18 • **SME** Via Bixio 3 ZOPPOLA (PN) • **UDINE** • **GAME MASTER** Via Aquileia 15/A • **SIDE** Viale Trigesimo 165 – c/o Centro Comm.le "ALPE ADRIA" CASSACCO (UD) • **ZAMI** Viale Ungheria 60 • **HPM** Via Godo GEMONA DEL FRIULI (UD) • **MICHIELI** c/o Centro Comm.le "FRIULI" TAVAGNACCO (UD) • **SUPERSIDE** Via Nazionale 131 TAVAGNACCO (UD) • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "CITTA' FIERA" TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) • **LIGURIA** • **GENOVA** • **FOTO COMPUTER MAURO** Via Canepari 183/185R • **S.O.L. 1993** Via Teglia 136/138 - Via Porta Soprana 63/R • **S.O.L. 1993** Corso Matteotti 54/56R ARENZANO (GE) • **S.O.L. 1993** Via Fillak 221/223R CERTOSA (GE) • **CLIC** Via Martiri della Liberazione 113 CHIAVARI (GE) • **CD EUROM CORNER** Via R.Bianchi 121 GENOVA CAMPI (GE) • **S.O.L. 1993** Via Rimassa 102/104R GENOVA FOCE (GE) • **ALL IN ONE** Vico Liceti 6 Ang. Via Mazzini RAPALLO (GE) • **LA RIVIERA** Lago Giusti 11 S.MARGHERITA LIGURE (GE) • **IMPERIA** • **OGGERO Centro Servizi Buffetti** Via Cornice 5 ARMA DI TAGGIA (IM) • **FANTASIA** Via S.Francesco 97 SANREMO (IM) • **LA SPEZIA** • **C.D. HARDWARE** Piazza Matteotti 14 • **FINAL GAMES VIDEOGIOCHI** Via Di Monale 62 • **MR ALED** Corso Nazionale 274 • **SOFTGAMES** Via Del Torretto 21 • **SOFTMANIA** Via XXIV Maggio 131/133 • **MR. ALED** Via XX Settembre 53 SARZANA (SP) • **SAVONA** • **BLASTER** Vico dei Crema 13/R • **TECNOBYTE** Via F.lli Francia 22/24 CAIRO MONTENOTTE (SV) • **FIRE & ICE** Via Castellani 6 CARCARE (SV) • **CELESIA** Via Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **EMILIA ROMAGNA** • **BOLOGNA** • **BORSARI** Via Della Liberazione 1 – c/o Centro Comm.le "CENTROBORGO" Via Emilio Lepido 186/26 – Via Farini 9 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "CENTRONOVA" VILLANOVA DI CASTENASO (BO) • **GRANDE EMPORIO STERLINO** Via Murri 73/C-D - Via Indipendenza 66 - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Ugo Bassi 21 • **COMPUTER ONE** Via Vela 12/II - Via Murri 39/D • **NETWORK 27** Via Galliera 34 - Via Calabria 2 - Viale Vicini 1 • **VIRGIN** Via Farini 13 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "SHOPVILLE GRANRENO" CASALECCHIO DI RENO (BO) • **DRIN GAME** Via Porrettana 278 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **DREAM** Via Matteotti 268 CREVALCORE (BO) • **STRABILIA** Via Galliera 60/2 FUNO (BO) • **C.S.S. SUPERASTORE** c/o centro Comm.le "LEONARDO" IMOLA (BO) • **PINTEL** Via Pisacane 49 IMOLA (BO) • **VIRTUAL SHOP** Viale A.Costa 8/A IMOLA (BO) • **BORSARI** Via Emilia Levante 259 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • **BORSARI** c/o Centro Comm.le "CENTRONOVA" Via Villanova 29 VILLANOVA DI CASTENASO (BO) • **FERRARA** • **COMPUTER ONE** Via Garibaldi 120 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "LE MURA" • **SOFT GALLERY** Via Mortara 60 • **BLUE BYTE COMPUTER** Via Bulgarelli 5/A CENTO (FE) • **FORLI'** • **COMPUTER ONE** Corso Repubblica 180 • **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo Marte 122 • **MARCO POLO** Viale Roma 171 • **NERI CENTER GAME** Piazzale Della Vittoria 13 • **GIO.VE** Via Polesine 353 CESENA (FO) • **PUNTO COMPUTER** Piazza Comandini 2/B CESENATICO (FO) • **MODENA** • **COMPUTER ONE** Via Emilia Est 17 • **GAME POINT** Via G. Fassi 32/A CARPI (MO) • **EUROGROUP** Via Piave 82/84 • **GAME START** Via Bonacini 154 • **BLUE BYTE** Viale Duomo 4 FINALE EMILIA (MO) • **WORLD GAMES** Via Cavallotti 130/9 SASSUOLO (MO) • **PARMA** • **BLUE** c/o Centro Comm.le "TORRI" Int. 42 • **COMPUTER ONE** Via Savani 14/L • **GAME'S HOUSE** Galleria Polidoro 5/A • **MARCO POLO** Via Emilio Lepido 87/A • **ZANICHELLI** Via Casa 6 • **PIACENZA** • **ELECTRONIC FUN** Corso Vittorio Emanuele 142 • **RAVENNA** • **EXPERT RAVENNA** Via A. Grandi 80 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "ESP" • **ZUCCHERELLI** Via Cavour 74 • **INFORMATICA CENTER** Corso Garibaldi 32 FAENZA (RA) • **WINTEK** Via S.Michele 2 FAENZA (RA) • **ESSEDI** Viale Rossini 35 LUGO DI ROMAGNA (RA) • **PLANET-O** Via Mazzini 42/2 LUGO DI ROMAGNA (RA) • **REGGIO EMILIA** • **COM.INT.** Via Ampere 1/I • **COMPUTERLINE** Via Kennedy 15T • **ROADHOUSE** Via F.lli Cervi 74/F • **SOFTWARE LINE** Via S. Rocco 10/C • **VIDEO HOUSE** Viale Olimpia 14/A • **RIMINI** • **BRAINSTORM** Via Diomede Forlani 29/A MORCIANO (RN) • **REPUBBLICA SAN MARINO** • **FREE SHOP** c/o Centro Comm.le Via Tre Settembre 15 DOGANA • **SANMARINO INFORMATICA** Via Tre Settembre 113 DOGANA • **ELECTRONICS SHOPPING CENTER** Via 5 Febbraio 124 FIORINA SERRAVALLE • **RIMINI** • **EASY COMPUTER & SOFTWARE** Via Pascoli 37/A • **GAME START** Via Bertola 6 • **MARCHE** • **ANCONA** • **COMPUTER UNION** Via A. De Gasperi 22 • **WORLD MUSIC** Via Scataglini 7 • **TECNOWAVE** Via Leopardi 12 FALCONARA (AN) • **ASCOLI PICENO** • **MULTIMEDIAMANIA** Piazza Del Popolo 22 FERMO (AP) • **BLUE BYTE** Via G. Bosco 32 PORTO S. ELPIDIO (AP) • **EXE COMPUTERS & GAMES** Via Porta Romana 135 S. ELPIDIO A MARE (AP) • **CLICK COMPUTER** Via Marsala 20 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • **GENESYS** Via Curzi 54 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • **ZEROUNO COMPUTER VIDEO** Via Ulpiani 2 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • **MACERATA** • **VOBIS** Via Roma 9/9A • **T&T** Via Merloni 102 SELVALAGLI DI GAGLIOLE (MC) • **INFOSTREET** Via Filelfo 38 TOLENTINO (MC) • **PESARO** • **PERSONAL COMPUTER** Via Ponchielli 2 • **THE VIRTUAL COMPUTERS & VIDEOGAMES** Via Togliatti FOSSOMBRONE (PS) • **TOSCANA** • **FIRENZE** • **CDS** Via Di Novoli 22 • **COMPUTER ONE** Via Dei Pucci 1 • **DELTA UFFICIO** Via Di Vittorio 5/50 • **LIBRERIA MARZOCCO** Via De' Martelli 6 • **MILLENIUM** Via Paradiso 2/R • **NEW COMPUTER SERVICE** Via Degli Alfani 2/R • **PERGIOCO** Via S. Lavagnini 40 • **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36 • **C.S.S. SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "I GIGLI" CAPALLE CAMPI BISENZIO (FI) • **BLACK BOX** Via Galvani 25 CASTEL FIORENTINO (FI) • **AREZZO** • **CDS** Via G. Monaco 78 • **VOBIS** Via XXV Aprile 2 • **CDS** S.S. 69, Ang. Via Gramsci S. GIOVANNI VALDARNO (AR) • **VOBIS** Via Roma 5 S.GIOVANNI V.NO (AR) • **CDS SUPERSTORE** c/o Centro Comm.le "SETTE PONTI" Viale Amendola LOC. TRAMARINO (AR) • **GROSSETO** • **COMPUTER SERVICE** Via Dell'Unione 7 • **MICHELONI** Via C. Colombo 14/C FOLLONICA (GR) • **COMPUTER SERVICE** Via Piro 21 ORBETELLO (GR) • **LIVORNO** • **FUTURA 2** Piazza Benamoregh 15 • **MIDA** Via Solferino 108 • **PANDEMONIUM** Via Pacinotti 2/D CECINA (LI) • **LUCCA** • **CDS** Via Carlo Del Prete • **CIPOLLA ANTONIO** Via V. Veneto 56/26 • **SPACE ONE** Via Catalani 110 • **IL COMPUTER** Viale C. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • **CDS** Via Aurelia Sud 6 VIAREGGIO (LU) • **ITLAB VERSILIA** Via Aurelia Nord 98 VIAREGGIO (LU) • **PC PIU'** Via Mazzini 301/B • **MASSA** • **CDS** Via Marina Vecchia 222 • **GENESYS** Via Massa Avenza 2 MARINA DI MASSA (MS) • **MR. ALED** Via Cavour 17 CARRARA (MS) • **PISA** • **CDS** Via Carnelutti 1 • **GAME OVER** Via Cattaneo 102 • **ELECTRONIC DREAMS** Piazza Arno 1,2,3 PONTEDERA (PI) • **DIMENSIONE PC** Via Tosco R. Est S.MINIATO (PI) • **DESIO E ROBE'** Via Nugolaio 62 VISIGNANO (PI) • **PISTOIA** • **NUOVA EGON** Via E. Fermi 84B • **PRATO** • **CDS** Via Valentini 4 • **SIENA** • **BIAGINI** Via A. Sclavo 19 • **BROGI** Via Camollia 20/22 • **CDS** c/o Centro Comm.le "I GELSI" Via Di Casal Piano SINALUNGA (SI) • **UMBRIA** • **PERUGIA** • **CDS SUPERSTORE** Via Campo di Marte 3 • **ETA BETA** Via Della Pallotta 2 B/3 • **INFOTEACH** Via Martiri dei Lager 72/A • **PLAY ONE** Via Cicioni 2 • **VOBIS** Via Grandi 10 CITTA' DI CASTELLO (PG) • **WARE** Via Cairoli 1 CITTÀ DI CASTELLO (PG) • **ETA BETA** Via Cairoli 56 FOLIGNO (PG) • **ETA BETA** Via Filosofi 79 SPOLETO (PG) • **CIEM MINUTI** Via Della Valtiera 5 PONTE S.GIOVANNI (PG) • **TERNI** • **CDS** Via G. Di Vittorio 27/29 • **VIRTUAL GAME** Via Ugo Dei Banderari 5 • **UK GENERATION** Galleria Del Corso 19 • **VOBIS** Via Della Stazione 35/A • **LAZIO** • **ROMA** • **BIT SHOP** Piazza Monteleone di Spoleto 6/7 • **BYTELANDIA** Via Bisagno 38 • **COMPUTERS ROMA** Via Delle Robinie 127 A/B – Via A. Baccarini 42/A • **COMPUTER UNION** Via Baldo Degli Ubaldi 221 – Via Casoria 20 • **DFD INFORMATICA** c/o Centro Comm.le "SAVING" Via Della Pisana 280 • **DRAGON FEAR** Viale Somalia 112 • **ELETTROCAPITAL** Via Tiburtina 545/E • **ELETTROMANIA** Via Tuscolana 1252 • **EXABYTE 2000** Via Della Villa Di Lucina 76/78 – Via G. Manno 2B/2H – Via B. Bordoni 27 – Via Garibaldi 44 – Via Dei Mille 3 • **FANTASY VIDEOGAMES** Via Elio Vittorini 41 • **FANTASYLAND** Via Casilina 565 – Viale Leonardo Da Vinci 279/283 • **GENYTEC COMPUTER** Via Oreste Regnoli 9 • **GIANVY'S GAMES E MODELS** Via Giulio Venticinque 26 • **GI.GI. WATCH** Viale Ippocrate 25 • **GIOCO FOLLIA** Via Parma 5/5a - Viale Gorizia 60 • **LA CHIOCCIA GIOCATTOLI** Viale Marconi 277 • **L'ARCOBALENO** Via Cassia 6/C – Via Candia 56 • **MACEDONIA GIOCA** Via Leone IV, 43 • **MARIO & CRASH** Via Ostiense 142 • **MDM** Via Del Pianeta Terra 85/91 • **MICROLINK** Viale Tirreno 227 • **M.ELECTRONIC** c/o. Centro Comm.le "I GRANAI" • **MULTIMEDIA STORE** Corso Gramsci 26 • **MUSICAL CHERUBINI** Via Tiburtina 360 • **ODIS** Piazza Ponte Lungo 31 - Circonvallazione Ostiense 188 – c/o Centro Comm.le "GULLIVER" • **PERGIOCO** Via Degli Scipioni 109/111 • **PULSAR** Via Magna Grecia 71 • **PUNTO INFORMATICO** Via Ozanam 78/B • **S.E.I. MULTIMEDIA** Viale G. Marconi 30/32 • **VOBIS** Piazza Mancini 3/A • **VOBIS** Via Della Grande Muraglia 62 – c/o Centro Comm.le "LA ROMANINA" • **VOBIS MAXISTORE** Via Savoia 14 • **VOBIS** Via Emanuele Filiberto • **VOBIS** Via Baldo Degli Ubaldi 82 • **VOBIS** Via Dei Velieri 27 OSTIA LIDO (Roma) • **C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE** Viale Roma 81/83 CIAMPINO (Roma) • **IF COMPUTERS** Via Flaminia 50 RIGNANO FLAMINIO (Roma) • **SPAZIO IN** Via Roma 39 POMEZIA (Roma) • **VOBIS** Via Dei Velieri 27 OSTIA LIDO (Roma) • **MICROLINK** Viale Trieste 73 TIVOLI (Roma) • **VOBIS** Via Tiburtina 126/127 VILLALBA BAGNI DI TIVOLI (Roma) • **CENTRO MUSICALE ARCOBALENO** Viale Mazzini 12/14 VILLANOVA DI GUIDONIA (Roma) • **LATINA** • **BINGO BONGO** Corso Cavour 32 GAETA (LT) • **RIETI** • **BIT STUDIO** c/o Centro Comm.le "EMMEZETA" CITTA' DUCALE (RI) **VITERBO** • **VOBIS** Via Igino Garbini 82 • **VPS** Via Igino Garbini 78 • **ABRUZZO/MOLISE** • **L'AQUILA** • **MEDIAGAME** Via Garibaldi 41 • **VIDEOCOMP** Via Trieste 18/20 AVEZZANO (AQ) • **CHIETI** • **PDA COMMERCIALE** Via L. Camarra 80/82 • **CENSIT** Corso Mazzini 146 VASTO (CH) • **PESCARA** • **CM COMUNICATION** Via Marconi 275 • **VIDEO ABRUZZO** Via Verrotti "ESPANSIONE DUE" Int. 34 MONTESILVANO (PE) • **CAMPOBASSO** • **ECOM** Via Albino 11/13 • **INTER TRADE OFFICE FORNITURE** Via S. Lorenzo 64 • **CAMPANIA** • **NAPOLI** • **CD WORLD** Viale Augusto 138 - Via Cilea 112 • **COMPUTERMANIA** Via Carelli 35 - Via S.Anna dei Lombardi 12 • **EUROLAB** Piazza Fuga 8 • **MULTIMEDIA CENTER** Via Virgilio 124 CASTELLAMMARE DI STABIA (NA) • **TRONY CAMPANIA** c/o "EUROMERCATO MUGNANO" Via P. Nenni 54 MUGNANO (NA) • **DE GREGORIO & RUSSO** Via Bagnulo 78/82 PAINO DI SORRENTO (NA) • **INFORMATICA ESSE** Via Libertà 258 PORTICI (NA) • **VIDEOGIOCHI ESSE** Via Libertà PORTICI (NA) • **TECNOSHOP** Via Roma 5/7 S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) • **AVELLINO** • **LANZETTA GIOCATTOLI** Via Carducci 45 • **MULTIMEDIA STORE** Via Guarini 23 • **BENEVENTO** • **VIRTUALMANIA** Via Cupa Ponticelli • **CASERTA** • **CO.DOM.** Via S.Carlo 8 • **MOMI'S COMPUTER** Via Ceccano 4 • **NEW MEDIA** Via A. De Gasperi 42/44 • **SALERNO** • **NEW COMPUTER MARKET** Corso Garibaldi 65 • **SUPER UNION SALERNO** Via Caio Trebazio Testa • **MEDIAMENTE** Corso Vittorio Emanuele 169 NOCERA INFERIORE (SA) • **START** Corso Nazionale 251 SCAFATI (SA) • **PUGLIA** • **BARI** • **HES** Via Volta 6/F • **WILLIAMS COMPUTER CENTER** Viale Unita' D'Italia 74 • **DI MATTEO ELETTRONICA** Via Carlo Pisacane 11 BARLETTA (BA) • **CR INFORMATICA** Via Imbriani 76/A BISCIEGLIE (BA) • **PC PLANET** Via Rossini 14 CORATO (BA) • **BRINDISI** • **OLICOM** Via Indipendenza 32 • **LECCE** • **AMS COMPUTER RESEARCH** Piazza Mazzini 50/B • **STRABILIA LECCE** S.S. Lecce Brindisi KM. 1,9 SURBO (LE) • **CALABRIA** • **CATANZARO** • **ELETTRVIDEO GRANDINETTI** Via E. Buccarelli 7/11 • **COSENZA** • **CONSOLE POINT** Via Verdi Palazzo Gemelli RENDE (CS) • **REGGIO CALABRIA** • **MEDIALAND** Corso Vittorio Emanuele III, 29 • **STARGAMES POINT** Viale A.Moro 23 • **BASILICATA** • **POTENZA** • **LA TECNICA ELIOGRAFICA** c/o Centro Comm.le "GALASSIA" • **MULTIMEDIA STORE** Via Pretoria 256 • **VOBIS** Via Sanremo 42 • **MATERA** • **VOBIS** • **SICILIA** • **PALERMO** • **ABACUS** Via Delle Magnolie 19 • **ABACUS 2** Via Sammartino 38 • **ABACUS 3** Viale Delle Alpi 50 • **ABACUS 5** Via Mariano Stabile 143 • **BIANCO & BRUNO MIGLIORE** Via Generale Di Maria 81 • **DATACOMM MANAGEMENT** Via Pirandello 1/G • **DATAMAX** Via G. Campolo 39 • **DATAWORLD** Via Principe Di Belmonte 92 • **GRANDE MIGLIORE** Viale R. Siciliana 4408 • **IL CENTRO SERVIZI** Via A. De Gasperi 185 • **LIVORSI** Viale R. Siciliana 1920 • **MIGLIORE** Viale R. Siciliana 4464 • **AGRIGENTO** • **BUTTACCI SALVATORE** Via XXV Aprile 31 • **CALTANISSETTA** • EXPERT Via S. D'Acquisto 22 A/F • **MULTIMEDIA** Corso Umberto, 23 • **CATANIA** • **COMPUTER & CO.** Via Principe Nicola 33/A • **PC STORE** Viale Ionio 129 • **PRISMA COMPUTERS** Via Canfora 89 A/B/C/D • **C.H.S.F.** Corso Savoia 187 ACIREALE (CT) • **EUREKA GAMES** Via Massimo D'Azeglio 55 GIARRE (CT) • **PC WORLD** Via Callipoli, 79 GIARRE (CT) • **PDM SYSTEM** Corso Del Popolo PATERNO' (CT) • **KERNEL** Via Adige 8 S.GREGORIO (CT) • **ENNA** • **IDEA UFFICIO** Corso Sicilia 3 • **MESSINA** • **ELECTRONIC WORLD** Via Dogali 21 • **INFOMANIA** Via Garibaldi 303 • **KAPPA SYSTEM** Via Maddalena 36/A • **LUMIERE** Via Nazionale 83/85 TORREGROTTA (ME) • **RAGUSA** • **ABACUS 4** Via Santanna 160 • **COMPUTER OFFICE** Via R. Settimo 86 VITTORIA (RG) • **HOME VIDEO** Via Cacciatore Delle Alpi 171/A VITTORIA(RG) • **SIRACUSA** • **COMPUTERIA** Viale Scala Greca 177 • **SC COMPUTER** Via Roma 108 AUGUSTA (SR) • **VIESSE COMPUTER SHOP** Via Linneo 39/41 AVOLA (SR) • **TRAPANI** • **GRANDE MIGLIORE** Lungomare Dante Alighieri • **ZULEIMA** Viale Italia 22/24 ALCAMO (TP) • **SARDEGNA** • **CAGLIARI** • **MEDIA UNO** c/o "CITTA' MERCATO S.GILLA" Via S. Simone • **OMNIA CART** Via Roma 56 IGLESIAS (CA) • **MEDIA DUE** c/o Centro Comm.le "MARCONI" Via Dolianova 35 PIRRI (CA) • **SOFTWARE UNIVERSE** c/o Centro Comm.le "LE VELE" QUARTUCCIO (CA) • **NUORO** • **NOVECENTO** Via Manzoni 35 • **OLIGAMMA** V.le Sardegna 15 • **ORISTANO** • **TARGET SOFTWARE** Vico Solferino 5 • **SASSARI** • **VIDEO GAMES** Via Dei Mille 17 – c/o Centro Comm.le " CITTA MERCATO" • **LA LIBRERIA DELL'ISOLA** P.zza Umberto I° , 3 LA MADDALENA (SS) • **IDEAL SYSTEM** Via Mannu 25 TEMPIO PAUSANIA (SS)

TUTTA LA CATENA DI:
AUCHAN, BENNET, CARREFOUR, CITTA' MERCATO, CONTINENTE, EMMEZETA, EUROMERCATO, IL GIGANTE, IPER, IPERAL, IPERCOOP, PANORAMA, METRO, GLOBAL GAME POINT, PIANETA, RISPARMIONE, TOYS CENTER.

E INOLTRE:
RICORDI MEDIASTORES Torino, Milano, Mestre (VE), Bologna, Modena, Parma, Roma, Salerno, Catania.

COMPUTER UNION Torino, Orbassano (TO), Biella, Cuneo, Verbania, Milano, Cesano Boscone (MI), Brescia, Cremona, Como, Lecco, Mantova, Novara, Pavia, Sondrio, Varese, Voghera (PV), Padova, Verona, Vicenza, Conegliano (TV), Trieste, Savona, Bologna, Forli', Modena, Parma, Reggio Emilia, Ancona, Ascoli Piceno, Macerata, Pesaro, Firenze, Arezzo, Livorno, Lucca, Pisa, Pistoia, Roma, Rieti, L'Aquila, Campobasso, Potenza, Napoli, Caserta, Salerno, Benevento, Bari, Brindisi, Foggia, Lecce, Taranto, Catanzaro, Reggio Calabria, Agrigento, Messina, Siracusa, Cagliari, Sassari.

SUPER UNION Torino, Asti, Biella, Cuneo, Varese,Brescia, Milano, Cesano Boscone (MI), Padova, Udine, Genova, La Spezia, Bologna, Reggio Emilia, Rimini, Ancona, Firenze, Pescara, Roma, Salerno, Catania.

COMET Mantova, Bologna, Budrio (BO), Imola (BO), Ferrara, Mirandola (MO), ReggioEmilia, Ravenna, Faenza (RA), Rimini, Riccione (RN).

LIBRERIA MONDADORI Milano, Como, Genova, Roma.

MEDIA WORLD Torino, Grugliasco (TO), Cinisello Balsamo (MI), Rozzano (MI), Curno (BG), Orio Al Serio (BG), Brescia, Erbusco (BS), Cantù Loc. Mirabello (CO), Montebello d/Battaglia (PV), Gallarate (VA), Padova, S.Giovanni Lupatoto (VR), Olmi di S.Biagio di Callalta (TV), Casalecchio di Reno (BO), Modena, Savignano s/Rubicone (FO), Campi Bisenzio (FI), Pisa Loc. Cisanello (PI), Città S.Angelo (PE), Perugia Loc. Collestrada.

MONDADORI INFORMATICA CENTER Torino, Milano, Milano Multicenter, Brescia, Como, Padova, Bologna, Pisa, Ancona, Roma, Bari, Palermo.

OPEN SHOPPING Settimo Torinese (TO), Cesano Maderno (MI), Limena (PD), Genova, Bologna, Ancona, Roma, Casalnuovo (NA).

VIDEOTEQUE Alessandria, Cirie' (TO), Pavone Canavese (TO), Verbania (VB), Brugherio (MI), Melegnano, Rozzano (MI), Seriate (BG), Cantu' (CO), Olgiate Comasco (CO), Tavernola (CO), Pieve Fissiraga (LO), S.Martino (LO), Boccabusa (MN), Montebello B. (PV), Mortara (PV), Parona Lomellina (PV), Portogruaro (VE), Vicenza, Schio (VI), S.Biagio (TV), Tavagnacco (UD), Genova, Savona, Imola (BO), Macerata, Frosinone.

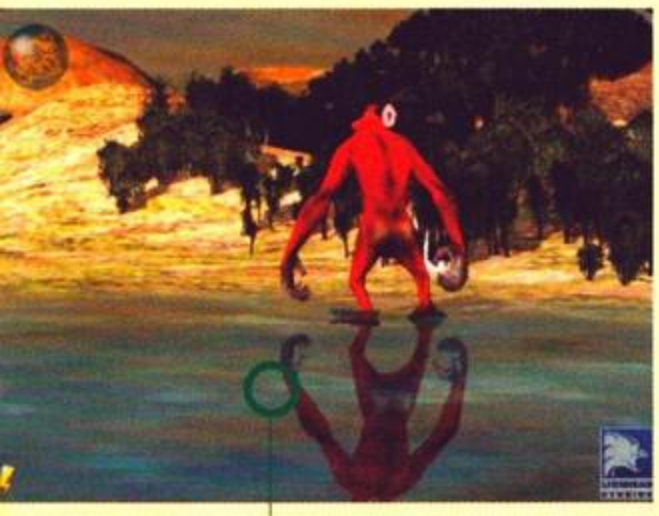
LIONHEAD

Creare un gioco non è solo frutto della fantasia, ma anche conseguenza di una notevole capacità previsionale. Se non ne siete del tutto convinti, sentite un po' cos'hanno da dire i nostri eroi questo mese...

Traduzione a cura di Mauro Bossetti

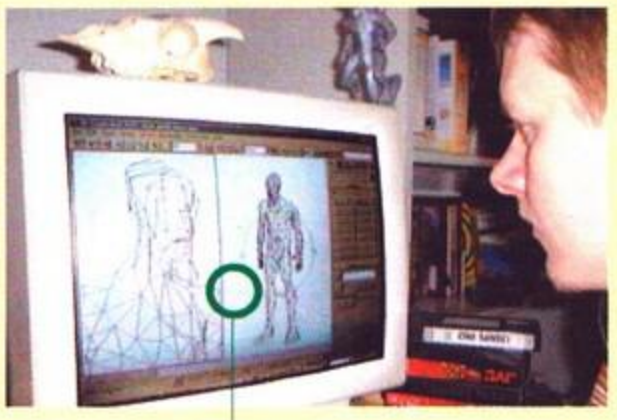
Per lo sviluppatore una delle decisioni più difficili da prendere riguarda quale piattaforma scegliere per il prossimo progetto. Si tratta di un impegno, in termini di specifiche tecniche e di budget, che deve essere assunto 18-24 mesi prima del completamento del gioco. Fare la scelta giusta è determinante per il successo del lavoro e per la sopravvivenza dello sviluppatore.
Al momento la priorità assoluta dei Lionhead è terminare Black & White, tuttavia è capitato che Peter Molineux, Mark Webley, Tim Rance e il sottoscritto discutessero sul futuro. Ecco il frutto delle nostre elucubrazioni.
La verità è che nessuno sa come sarà il mercato fra due anni. Tutti diamo per certo che i PC ci saranno ancora. Ma quale saranno le specifiche tecniche di cui tener conto? Un Pentium 700? E che dire della scheda sonora e di quella grafica? Di questi tempi, inoltre, bisogna pensare anche alle console. Nel futuro dei videogiochi, infatti, sarà sempre più difficile per le società che propongono tecnologie innovative, come i Lionhead, sviluppare giochi originali solamente per PC. E in questo specifico periodo, in cui stanno emergendo le console della nuova generazione, si tratta di una decisione veramente ardua. Al momento in cui scriviamo, il Dreamcast di Sega è stato lanciato sul mercato in Giappone, ma in occidente non è ancora comparso. Il numero di Playstation nel mondo è fenomenale ed è stata appena annunciata la seconda versione; ma quanti possessori di PSX2 ci saranno nel 2001, data di uscita del nostro prossimo gioco? E non dimentichiamoci del Nintendo: fra due anni sarà ancora in giro il N64? O sarà già apparsa una nuova macchina (il N2000)? Infine, c'è il misterioso "Project X", che per sopravvivere deve comunque vendere a sufficienza. Il dilemma è di quelli importanti: non si tratta solo del prossimo gioco dei Lionhead, ma anche dei primi titoli dei gruppi satellite. Per illustrare meglio la faccenda, facciamo un passo indietro e consideriamo le implicazioni legate al notevole miglioramento del numero di poligoni gestibili da queste macchine.

Notate i riflessi nell'acqua, la qualità delle texture, il carisma generale...



L'immagine è incredibilmente cattiva; l'attesa per Black & White si sta facendo febbrile...

I personaggi nei giochi 3D sono creati servendosi di un reticolo che comprende un ampio numero di poligoni, assemblati all'interno di uno spazio tridimensionale. Ogni volta che viene visualizzato un nuovo fotogramma, il processore deve calcolare la nuova posizione di ciascun poligono, riempendolo quindi con una texture in modo da realizzare l'immagine finale. Questo processo è ripetuto 30-50 volte al secondo, al fine di creare l'illusione del movimento. Naturalmente, maggiore è il numero di poligoni utilizzati per creare un personaggio, maggiore sarà il realismo con cui esso viene rappresentato. La Playstation 1 può gestire meno di 1 milione di poligoni al secondo, ma dalle specifiche diffuse riguardo alla Playstation 2, si prevede un miglioramento fino a sessantasei milioni al secondo! Semplicemente terrificante. Non ci sono scorciatoie se si vuole sfruttare appieno queste nuove capacità grafiche: è necessario lavorare molto di più su ogni singolo personaggio e oggetto 3D che apparirà nel gioco. Tutto questo significa che i giochi per le nuove console e i futuri PC saranno bellissimi dal punto di vista estetico. Immaginatevi di giocare Toy Story in tempo reale. Si otterranno dei risultati mai raggiunti prima e tale qualità sarà lo standard per tutti i videogiochi. Tuttavia, questi titoli costeranno fottutamente di più e dal momento che il prezzo sugli scaffali è destinato a scendere anziché ad aumentare, i maggiori costi di sviluppo implicheranno semplicemente il fatto che si dovrà vendere più copie prima del "breaking even" (ossia raggiungere il punto di pareggio; il break even point è uno dei due o tre concetti che si imparano con una laurea in economia, ndMB). E tenete presente che l'editore comincia a pagare i diritti solo dopo aver passato il punto di pareggio. Qualche anno fa, il break-even point si raggiungeva a circa 100.000 unità vendute, tuttavia tutti questi progressi tecnologici stanno spingendo verso l'alto la cifra. Ci stiamo avvicinando rapidamente al punto in cui un gioco dovrà vendere un milione di unità, solo per riuscire a coprire i costi!



Ecco uno dei classici sketch, ripreso però in maniera piuttosto inconsueta.

In aereo, i nostri se la ridono beatamente. Non come il sottoscritto, che nei suoi viaggi intercontinentali si imbarbarisce regolarmente per noia sopraggiunta...[La foto è sicuramente scattata in aereo, anche se l'Upper Class della Virgin Atlantic sfugge un tantino alle tradizionali connotazioni di "cabina" cui siamo abituati... Ricordi d'altri tempi, purtroppo... NdMax].

Ecco la ragione per cui lo sviluppo di titoli per console diventa cruciale. Malgrado le stime parlino di 200 milioni di PC in tutto il mondo, cifre che potrebbero sembrare notevoli, la maggior parte di questi sono utilizzati come sistemi per word-processing da utenti che non hanno mai acquistato dei giochi. In realtà, pochissimi titoli per PC vendono un milione di copie. D'altro canto, i possessori di console comprano la loro macchina per una sola ragione: giocare. Ci sono 50 milioni di Playstation in circolazione e un titolo di successo come Final Fantasy o Tomb Raider può vendere dai 2 ai 5 milioni di copie. Anche se i budget di sviluppo hanno raggiunto livelli astronomici, quei giochi fanno un sacco di soldi. Tuttavia, il medesimo budget viene riservato a un titolo sviluppato per PC e con un simile successo, relativamente parlando, la faccenda è totalmente differente. Il gioco potrebbe essere acclamato dalla critica, ma i dati di vendita potrebbero indurre i direttori finanziari a gettarsi dalla finestra come dei lemmings.
In conclusione: se foste nei nostri panni, come progettereste il futuro dei prossimi tre anni? A) Cerchereste di indovinare le specifiche medie di un PC fra 2-3 anni; B) Vi cimentereste in una rischiosissima mega-produzione per Playstation 2; c) Sceglieresti il Dreamcast, che gode del vantaggio della portabilità con il PC (il suo sistema operativo è Windows CE); d) Attendereste i progetti di Nintendo; e) Puntereste tutto su un nuovo sistema?
Non è una faccenda facile, vero?

© 1999 Steve Jackson

INDOOR KART CENTER

p r e s e n t a

CAMPIONATO DI KART REDAZIONALE ATTO SECONDO

Dopo l'assaggio del mese scorso, eccoci a parlare nuovamente del Campionato Redazionale di go kart che settimanalmente si disputa presso il kartodromo Indoor Kart Center di via Mecenate a Milano. In questo mese le gare si sono susseguite frenetiche e la classifica si è modificata costantemente, rispecchiando gli stati d'animo dei prodi redattori, ora imbruttiti, ora imbelliti in relazione alla pareformance corsaiola.
Passati i primi due gran premi, il regolamento è stato in parte rivisto, eliminando il

Ingarellati a formare uno splendido trenino dell'amore Xam, Duspa e Fbs si danno battaglia lanciati sul rettilineo del traguardo.

punto supplementare per il giro veloce (li faceva tutti il Duspa) e decidendo a fine campionato di assegnare tre punti bonus a chi avrà ottenuto il record della pista. Manco a dirlo, da quel momento il vecchio leone capitolino non ha più inanellato tornate record e una volta lo Svanoni, un paio di volte il Prisco e una volta un tizio a cavallo a un bue hanno spuntato i migliori e inutili tempi (ehehehe). Sono stati lievemente ritoccati anche i punteggi per i primi tre posti, in modo da premiare maggiormente i migliori. In ogni caso beccatevi la nuova classifica, quando mancano solamente due gare alla fine del campionato e la tensione è altissima. Con il passare del tempo, infatti, i distacchi tra i piloti si sono colmati e tutti (o quasi) hanno imparato la pista. I tempi sul giro si sono notevolmente abbassati e prima il Duspa e poi il Prisco hanno polverizzato il record del circuito (incredibile come cambi la tenuta del kart a seconda dell'umidità delle ascelle del Simonetti).
Velocissimo anche il Silvestri che se non fosse stato per un avvio di campionato decisamente impigrito si troverebbe adesso a ridosso della vetta della classifica. In ogni caso da inserire negli annali l'ultima gara con doppia vittoria di manche, traguardo mai raggiunto prima da nessun altro pilota, fatta eccezione per un certo Tommaso O'pallonaro che a quanto si dice sembra aver vinto quarantaquattro manche consecutive, rimanendo sul kart per quasi venti ore. Si mormora che alla fine sia stato portato a casa con le chiappe ancora saldate al seggiolino.
Dopo la verve iniziale Max si è pian piano affievolito, mancando alcune gare per motivi a lui stesso ignoti e raccattando piazzamenti decisamente al di sotto delle sue innate capacità. L'ultima gara è stata un po' l'emblema di una stagione sfortunata per lo Shogun redazionale e vederlo imprecare in cinese, con il kart impantanato tra gli pneumatici di protezione, mentre un paio di assistenti di gara cercavano di calmarlo e di convincerlo a ripartire è stato triste ed esilarante al tempo stesso, come sottolineato dai potenti barriti sollevati dal Bossetti. A proposito del cagnotto di Trezzano, va notata una certa dose di carisma altalenante che gli ha fatto centrare un secondo piazzamento nella gara numero quattro e una serie di magre figure nei restanti gran premi. In ogni caso il Barone è uno che non molla mai e non a caso per fermarlo a fine gara devono intervenire i bulldozer della polizia. Quando il Bossetti è impecorito non c'è però nulla da fare e i suoi belati di tristezza riecheggiano per tutta la pista, gelando il sangue a tutti gli altri contendenti, in particolar modo allo Svanoni.
Enigmatica la stagione del caro Xam, l'unico a inizio campionato in grado di tenere il passo del Duspa (come tempi sul giro), l'unico in grado di abbozzare una reazione e l'unico a inabissarsi senza appello nelle gare importanti. Lo Xam è uno che non lascia nulla al caso e prepara il gran premio settimanale con meticolosa cura. Purtroppo, una volta scesi in pista, non sempre riesce a mettere in pratica tanta teoria e spesso lo si ritrova silenzioso in sintomatici esami di coscienza. Una delle spiegazioni potrebbe essere quella della sua eccessiva lealtà e bonmtà d'animo, caratteristiche queste che gli impediscono di entrare in contatto in maniera grintosa e di difendere la posizione (fatta eccezione per la penultima gara in cui ha distrutto il Prisco in un paio di tornate...). Stesso discorso per il Raffo che aveva entusiasmato in apertura e che si è poi spento nell'amarezza con il procedere delle gare. Perlomeno lui non è un tenerello e se ti deve sfondare qualche costola solo per un sorpasso non si tira mai indietro. Il bello è che almeno se la ride quando sono gli altri a centrarlo in pieno a ottanta chilometri all'ora. Un applauso per il bambino Mao che tra un'inkazzatura e l'altra è riuscito a migliorare tantissimo e a spuntare un buon quarto posto nell'ultima gara disputata. Sarà forse perché è un po' di tempo che beve meno birra?
Completamente allo sbando l'Fbs che, del resto, non avendo mappe e soluzioni a disposizione, rimane spesso disorientato e cerca continuamente inesistenti passaggi segreti o scorciatoie. A fine gara, esausto come non mai, singhiozza e torna a giocare a qualche avventura grafica o all'ultimo shooter 3D. Peccato.
Il Nikazzi fa gara a parte, infagottato nella sua tutona gialla e incurante di tutto ciò che gli capita attorno, fatta eccezione per quelle due o trecento volte in cui viene sbattuto fuori pista per l'ennesimo doppiaggio.
Ultime considerazioni per i due mattatori della prima edizione del campionato. Da una parte i Duspa, partito fortissimo e poi leggermente ridimensionato e dall'altra il "ciccio" Prisco, partito in sordina e poi esploso come una macchina di distruzione. Se non fosse stato per una mossa assassina dello Svanoni a questo punto in testa al mondiale ci sarebbe lui e non l'alfiere giallorosso. In ogni caso mancano ancora due gare e la possibilità di emergere c'è per tutti. Al prossimo mese per il finale.

Lungo il tracciato Indoor Kart Center è possibile imbattersi in ostacoli più o meno naturali. In questa foto il Nikazzi salta in aria dopo aver schiacciato una mina lasciata dal Raffo...

Modalità multiplayer in split screen. Scherzi a parte uno dei grandi pregi del kartodromo in questione è proprio la possibilità di gareggiare tutti assieme, appassionatamente.

CLASSIFICA CAMPIONATO REDAZIONALE

Posizione	Pilota	1GP	2GP	3GP	4GP	5GP	6GP	7GP	8GP	9GP	Punteggio	Best Point	Best Lap
1	Duspa	7	16	16	7	9	16	9			80	66	33,56
2	Jps	12	7		9	16	12	12			68	61	32,62
3	SS		12	9		5	9	16			51	51	33,03
	Xam	6	6	7	16	12	6	4			57	47	34,67
5	Max	16		12		6	7	2			43	43	37,26
6	Boss	5		6	12	7	3	6			39	36	37,15
7	Raffo	9	9			2	5	5			30	30	34,23
	Mao	4	4	5	4	3	4	7			31	24	33,62
9	Fbs	3	5	4	6	4	2	3			27	22	34,01
10	Nkz	2	3	3	5		1				14	14	39,87

INDOOR KART CENTER

BUONO OMAGGIO
per una sessione di prova

GRATUITA

L'operazione è valida dal lunedì al venerdì dalle 15:00 alle 20:00

Via Mecenate 79, Milano 02-58039303

"Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I TUOI!"

EXCEL Subito

97-PC/98-MAC

Un corso interattivo autodidattico in due parti. (4 cd con 8 ore di tutorial)

Excel Subito è un corso audio-video interattivo, completo e di semplice comprensione, che si rivolge a chi ha poco tempo a disposizione e desidera apprendere o approfondire l'utilizzo e le funzioni offerte dall'ultima versione del programma sul più diffuso foglio elettronico del mondo.

Troverete esempi, consigli e tecniche per utilizzare tutti gli strumenti, da quelli di base ai più complessi, per l'analisi e il riepilogo dei dati.

La particolare struttura di Excel Subito, che consente la consultazione a differenti livelli di conoscenza, permetterà sia all'utente inesperto che a quello esperto di portare a termine compiti di diverso grado di complessità.

Semplice e chiaro nell'esposizione dei concetti, Excel Subito potrà essere consultato tutte le volte che vi servirà, grazie al suo particolare formato, che vi permette di averlo sempre a portata di mano.

Excel Subito è composto da 4 cd-rom, nei quali troverete dei tutorial che vi insegneranno a sfruttare tutte le potenzialità offerte dal programma, in modo da non aver più bisogno di chiedere consigli ai vostri colleghi o ai vostri amici.

Imparerete a creare in modo rapido tabelle e modelli personalizzati di calcolo, ad eseguire calcoli complessi, a rappresentare graficamente i dati e ad utilizzare gli strumenti avanzati di Excel, diventando così sempre più autosufficienti.

Divertitevi insieme a noi scoprendo le nuove caratteristiche di Excel, riguardanti la creazione e la formattazione dei grafici, l'organizzazione e la gestione dei dati negli elenchi, il recupero e l'analisi dei dati di elenchi e tabelle, la personalizzazione di Excel stesso, la revisione e la condivisione di cartelle di lavoro e lo scambio di dati con altre applicazioni.

Design:Bellafante Design-Milano

Microsoft Windows 3.1/95/98

Mac OS

per

Windows e Macintosh

Quale aspetto rende unici i corsi autodidattici della Xenia Educational?

1 I corsi sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.

2 I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico.
Un maestro 'virtuale' di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

Questa è una caratteristica comune a TUTTI i corsi della Xenia Educational.

3 Sebbene il materiale didattico sia preciso e altamente pertinente all'argomento trattato, un elemento che contraddistingue i nostri corsi è la modalità di presentazione dei diversi tutorial, che avviene in modo informale: quasi come se un amico venisse a casa vostra e vi spiegasse, in maniera simpatica ma professionale, come usare Access o come creare un sito Internet.

4 Oltre al costo dei corsi, accessibile a tutti, specialmente se paragonato ai corsi offerti da strutture professionali (e non), il vantaggio principale è che l'utente li potrà consultare innumerevoli volte, finché non avrà acquisito una completa padronanza di un particolare concetto.

Potrete quindi apprendere seguendo i vostri ritmi, come e dove preferirete: anche alle due del mattino il giorno prima di un'importante colloquio di lavoro, senza nessun vincolo ad orari di frequenza imposti da scuole o da strutture di formazione.

Questa flessibilità risulta molto più efficace che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla.

Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

5 Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, che di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere il funzionamento del software in questione passo dopo passo, dai concetti di base a quelli più complessi, fino a diventare veri esperti.

Buon apprendimento a tutti!

"Excel Subito" fa parte di una serie di prodotti sotto la sigla di "XENIA EDUCATIONAL" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale.

"Excel Subito", "Internet Subito", "Access Subito", "Word Subito", "Internet in 8 Ore" e "Windows '98 Subito", sono i nuovi titoli della serie "Xenia Educational" che la Xenia Edizioni ha dedicato ai corsi didattici, e che è nata ormai più di 4 anni fa con prodotti come Click & Learn, Photoshop in 8 Ore, Professione Grafico, Programmare in HTML & Java e XPress in 8 Ore.

Con "Excel Subito" aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, dei database e dei testi e sistemi operativi.

Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorrei sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC. Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

goaction.it

ARMY MEN II™

Cara Signora Rossi,

è con mia profonda simpatia che le scrivo questa lettera per informarla che suo figlio, Roberto, durante un'azione di guerriglia è stato fuso con una unità dell'esercito marrone.

Ciò che rimane di Roberto lo può trovare nella busta allegata. Ho pensato che le sarebbe stato gradito riceverlo. Se altri pezzi venissero ritrovati, ve li invieremo immediatamente.

Dovrebbe essere orgogliosa di sapere che Roberto ha combattuto coraggiosamente fino alla fine. Come testimonianza dell'eroismo di suo figlio troverà una foto con Roberto in azione.

Molte persone ritengono che qui sia una specie di gioco ma per noi, ogni giorno è una battaglia per la sopravvivenza… Adesso Roberto lo ha capito.

Con lei in ogni attimo di dolore.

Sarge

www.armymen.com

© 1999 The 3DO Company. Tutti i diritti riservati. Army Men II, 3DO e i rispettivi loghi, sono marchi registrati di The 3DO Company.
Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment Ltd sotto licenza di The 3DO Company.

WINDOWS CD-ROM PC

3DO

Ubi Soft

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

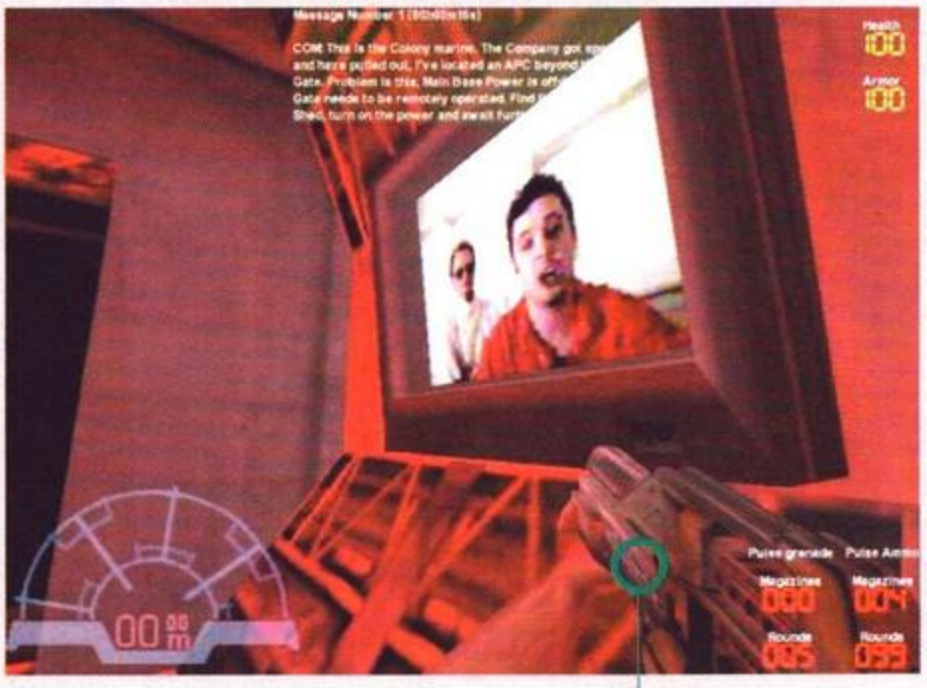
3D PLANET
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

ALIENS VERSUS PREDATOR

E ricordatevi che "nello spazio nessuno può sentirvi urlare..." "Anche se siamo in tre e urliamo forte?"

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Finalmente, erano anni che aspettavo un titolo del genere, il sogno di una vita finalmente avverato: un gioco degno di tale nome, ispirato alla tetralogia più famosa del mondo (ovviamente almeno fino all'uscita di Episode I e se non avete capito di cosa sto parlando potete tranquillamente prendere la Transiberiana e sparire per un po' dalla circolazione...).
Insomma, la serie dedicata allo xenomorfo più diabolico che mente umana abbia mai concepito è sicuramente la mia preferita in assoluto (anche se, devo ammetterlo, non ho avuto il coraggio di vedere Alien Resurrection per paura che potesse in qualche modo sminuire l'opera iniziata da Ridely Scott vent'anni prima...).
Se dovessi stare a elencare tutte le apparizioni dei due alieni (senza dimenticarsi i fenomenali marine del secondo film), probabilmente occuperei tutto lo spazio a mia disposizione, pertanto mi scuso sin da ora, visto e considerato che darò moltissime cose per scontate e sottintese.
Insomma, la prima versione di Aliens risale ai tempi del film, grosso modo il 1986, e tutto sommato era un tie-in abbastanza ridicolo, anche se la libidine di controllare i vari Apone, Gorman, Hicks, Gomez, Hudson e compagnia bella non era niente male. Il passo successivo è stato Project: Firestart (anche se con Aliens aveva ben poco da spartire, condividendo però lo stesso concept e una ricostruzione degli ambienti in tutto e per tutto simile al vascello Sulaco). Venne poi la versione da sala giochi che, per quanto molto arcade, poteva sfoggiare una sezione in soggettiva a bordo del classico automezzo dei marine coloniali splendidamente realizzata e notevole. Il primo Aliens Vs. Predator era un coin-op a scorrimento in cui si poteva impersonare tre tipi differenti di Predatore, ognuno con delle caratteristiche speciali che differenziavano perfettamente i tre soggetti. Un altro esercizio di stile è arrivato con Alien Trilogy, un pout-pourri dei tre film che però si rifaceva chiaramente al filone di Doom et similia: peccato che la



Su questi monitor appaiono sempre dei messaggi da parte di un rappresentante della Corporazione. Questi filmati sono dei "briefing in motion", ovverosia danno delle indicazioni su quale sarà il prossimo passaggio da svolgere... Chiaramente, nel caso dell'Alieno e del Predator, questi monitor assumono connotazioni diverse...

Urla, gemiti, disperazione... E un bel primo piano del "sorriso" dell'Alieno!

Un particolare di un duello tra un Preatorian e il Predator, nella modalità Skirmish Multiplayer.

L'Alieno guarda basito un'astronave in movimento e tra sé e sé pensa: "Mo' so cai vostri...". Notare la raffinatezza della visione grandangolare... Bella eh?**

Un altro bel primo piano di un Alieno, pronto a saltare in faccia al Marine. I modelli tridimensionali fanno bene il loro lavoro, ma devo capire una cosa: perché i bordi della coda sono rossi? Sembra quasi un errore di antialias sulla palette... Mah, comunque spaventosamente bello nella sua globalità...

nel bosco, una valanga di miniserie che sono culminate nello splendido Aliens Vs. Predator, che ha poi avuto un seguito scritto da Chris "X-Men" Claremont (forse un po' troppo cerebrale, ma tant'è...). Del resto, avvisaglie dello scontro tra il Predatore e l'Alieno si erano avute in Predator II (questa volta mi riferisco al film...), in cui si trovava una testa dello xenomorfo esposta come trofeo all'interno dell'astronave dei cacciatori...

Penso che i FaceHugger siano le creature più schifose che abbiano mai visto la luce in un film. Fanno un rumore irritante, ti uccidono all'istante (nel gioco) e sono difficilissimi da colpire...

Tralascio i vari crossover con Batman e Superman, visto e considerato che tutto sommato in questa sede non ci interessano: ma procuratevi Batman Vs. Predator, una perla assoluta!
Ma alla fine sono arrivati i Rebellion Software, che sull'onda delle precedenti citazioni, hanno finalmente tirato fuori dal cilindro un prodotto degno dei film ispiratori. Anzi, qualcosa di più...

PACATO E CIRCONFLESSO

Sin dalle prime foto che ho avuto occasione di vedere durante gli ultimi mesi, ero convinto che ci saremmo trovati, volenti o nolenti, davanti a un titolo di indubbio prestigio, vuoi perché si basa sulle licenze di film pluri-culto, vuoi perché i giochi in soggettiva hanno ritrovato un nuovo smalto davvero sensazionale grazie ai vari Half Life, Thief e compagnia bella. La cosa che più mi ha affascinato però, è stata l'ostentazione di sicurezza assoluta paventata dai Rebellion, pronti a stupire il mondo con una nuova trovata alla quale nessuno, fino a quel momento, aveva mai pensato: vestire i panni dell'alieno (sarebbe meglio dire l'esoscheletro...). Ecco quindi nascere Aliens Versus Predator e assumere tutte le connotazioni tipiche del titolo che porta, in qualche modo, un'innovazione e, forse lo sapete meglio di me, non è certo facile ideare qualcosa di originale al giorno d'oggi.
Ovviamente, tutto questo assume un significato ancora più importante se siete degli amanti della fantascienza e dei sei film dai quali è liberamente tratto il gioco (ve li devo elencare? Va bene, giusto per cultura personale: Alien (1979), Aliens (1986), Alien3 (1993), Alien Resurrection (1998), Predator e Predator 2, dei quali

Appollaiato su un muro, in attesa di macellare i poveri e ignari umani che attendono inconsci... Una "soffiata" di sfida e giù alla velocità della luce!

Questo alieno mi sta gentilmente tagliando le unghie dei piedi... Mah, una sventagliata di Pulse Rifle non gliela leva nessuno.

Ed ecco l'APC in tutto il suo splendore, opportunamente illuminato da uno dei miei inseparabili flare, che tra le altre cose, forniscono un effetto ottico altamente convincente...

CI SONO UN ALIENO, UN ALTRO ALIENO E DELLA CARNE IN SCATOLA...

... ovvero come ti presento un box simpaticissimo sui tre personaggi che se le daranno di santa ragione, con un solo unico obiettivo: sopravvivere.

MARINE COLONIALE
Il più attrezzato, ma sicuramente il più "debole" delle tre razze presenti. Il Marine porta con sé un rilevatore di movimento che avverte della presenza di un nemico nel raggio di 30 metri.
Il fucile di base in dotazione è il Pulse Rilfe standard, sul quale è montato anche un lanciagranate che può portare fino a dieci colpi. Durante le varie missioni, il Marine troverà nuovi armamenti assolutamente indispensabili per la sua sopravvivenza, come il lanciafiamme (che però non finisce istantaneamente il nemico, permettendogli comunque dei secondi nei quali può essere attaccato), la Smart Gun (un fucile con inquadramento automatico del bersaglio che, a scelta, può essere mantenuto in Free Mode), il Sadar (una specie di lanciarazzi da evitare assolutamente di usare negli spazi angusti) e, dulcis in fundo, la Minigun che altro non è che una mitragliatrice a sei canne dal rinculo bestiale.
Il Marine non possiede alcun tipo di abilità speciale ed è limitato a correre, camminare, saltare e inginocchiarsi: inoltre, non è raccomandabile cadere da altezze troppo elevate, pena un danno fisico notevole. Per aiutarsi negli ambienti più bui, il Marine può fare affidamento su una quantità illimitata di Flare e con un dispositivo di intensificazione di immagine che, per contro, fa sparire il rilevatore di movimento.
In alcune missioni poi, il nostro simpatico umano può ricorrere anche al JetPack, molto utile per tirarsi fuori dai guai alla velocità della luce, oppure per impedire di farsi troppo male cadendo da altezze elevate.
Il contatto con l'acido del sangue Alieno provoca un bel po' di danni al Marine, inversamente proporzionale all'armatura indossata.

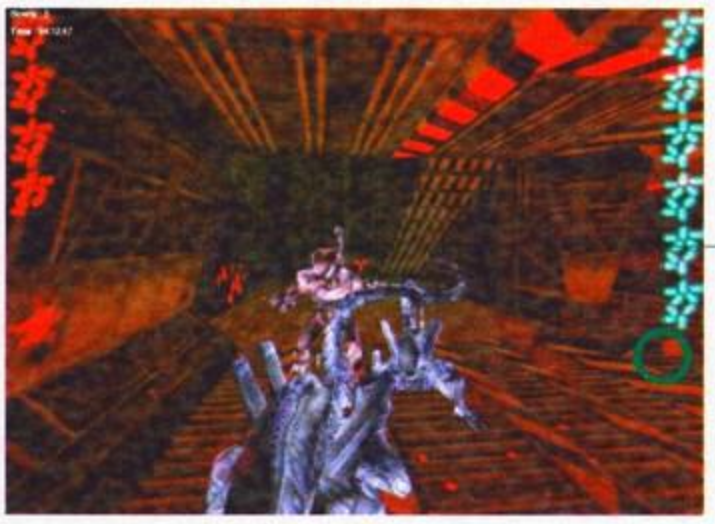
ALIENO
L'Alieno è la quintessenza della cattiveria, il perfetto e primordiale meccanismo da guerra. Essenziale in tutto, l'Alieno può comunque dare delle grandi soddisfazioni! La sua energia è rappresentata dalla barra blu posta in basso alla schermata e diminuisce ogniqualvolta si viene colpiti da delle armi. E' comunque possibile ripristinarla assaggiando il cranio degli umani che pullulano i livelli: basta avvicinarsi ad altezza della testa e attendere che la seconda dentatura dell'Alieno (lo sapete che possiede una seconda dentatura, vero?) passi in primo piano (come testimonia una delle foto pubblicate in queste pagine): a questo punto basta premere il tasto dell'attacco primario e, tra atrocità e schizzi di sangue vari, il gioco è fatto. Con questa pratica è addirittura possibile portare il proprio livello energetico a valori superiori alla media.
Ovviamente, un Predatore è difficilmente eliminabile in questo modo e prima di potere applicare la strategia dentaria descritta poc'anzi, è il caso di impoverirne le difese per benino...
Oltre a questo, l'Alieno dispone di altri due tipi di attacco: artigli e coda, entrambi capaci di dilaniare un organismo vivente in un batter d'occhio.
L'Alieno è anche un grandissimo saltatore e con un singolo balzo è addirittura in grado di raggiungere delle altezze improponibili per chiunque: inoltre non soffre danni se cade da altezze esagerate, che al Predatore e al Marine procurerebbero non pochi problemi.
Lo xenomorfo è dotato di due sistemi visivi, comprendenti già il grandangolo: una visuale da caccia e una da movimento, che switcha il tutto a un ben più pratico bianco e nero per muoversi tranquillamente nelle zone buie come se fossero illuminate.
Nella visuale di caccia, l'Alieno percepisce il Feromone emesso da creature viventi e ai suoi occhi risultano degli aloni azzurri nel caso di umani, oppure verdi nel caso dei Predatori.

PREDATOR
Il Predatore è un cacciatore e come tale si comporta. Il suo obiettivo, oltre a quello di scappare con la propria astronave agli esperimenti umani, è sopravvivere e portarsi a casa un bel numero di trofei.
Il Predatore viene rappresentato da due barre laterali che indicano lo stato di salute e l'energia a disposizione per l'impiego di tutto il suo tecnologicissimo arsenale, a partire dall'elmetto impiegato in battaglia che consente addirittura quattro differenti visuali. Il Predatore è anche capace di usare un sistema di invisibilità che lo rende irriconoscibile agli occhi degli avversari, almeno fino a quando non ci si trovi a passare davanti a fasci di luce anomali...Vediamo nel dettaglio di cosa è capace il nostro simpatico Predatore...
Prima di tutto un'occhiata all'arsenale: di base, il Predator dispone delle Wirstblade che possono essere paragonati in quanto a potenza, agli artigli dell'Alieno: si tratta di lame montate sui polsi che non consumano nemmeno energia. La Speargun è una sorta di fucile che lancia arpioni ed è l'arma da cecchinaggio per eccellenza, peccato che i colpi siano contati. La Pistola a raggi si trova più avanti e comunque sia non è il massimo della vita e va comunque usata a distanza per evitare gli schizzi di acido dell'Alieno. Il Disco sarebbe anche una bella arma se non la si perdesse ogni due per tre: se lo tirate, il 90 % delle volte è difficile che vi torni indietro e dovrete cercare nelle stanze nei posti più impensabili...
A chiudere la carrellata abbiamo l'indispensabile Shoulder Cannon e il Medicomp. Il primo è assolutamente fondamentale per portare attacchi dalle lunghe distanze e combinato con la visuale giusta è un'arma assolutamente fenomenale, visto che consente anche il lock del bersaglio. Il Medicomp invece, permette al Predatore di sacrificare un po' del suo Field Energy per un pieno di salute...

ha sempre fatto gola alle corporazioni terrestri, al punto di decidere la conduzione di esperimenti sul DNA dello xenomorfo in questione, per raggiungere un puro, semplice e cinico obiettivo: la creazione dell'arma definitiva. Quale miglior mezzo, infatti, per condurre una guerra? Nessuno, assolutamente niente è meglio di una creatura che vive essenzialmente per sopravvivere. Ma un sabotaggio, fa saltare i progetti gloriosi della multinazionale di turno che perde il controllo del proprio progetto, scatenando una carneficina nella colonia. Per puro caso, un Marine si trova sul pianeta e riesce a scappare alla carneficina iniziale: ora il suo unico obiettivo è quello di portare a casa la pellaccia e sterminare più alieni possibili. E il Predator? Beh, anche lui, in qualche modo, faceva parte degli esperimenti e ora il suo unico obiettivo è quello di eliminare tutti coloro che si frapporranno fra lui e i pezzi della sua nave per tornare a casa, magari con qualche bel trofeo da mettere in bacheca, chessò una testa di Alieno o il cranio di un Marine...

HUDSON, FAMMI UNA DERIVAZIONE!
La prima esperienza da fare è sicuramente quella del Marine: chi, infatti, non si è immedesimato almeno per un attimo negli sventurati protagonisti di Aliens?

Il Predatore ha subito danni consistenti e l'unica cosa che può fare in questo momento è spararsi dei ricostituenti, barattandoli per dell'energia... Se pensavate che Rambo fosse il non plus ultra del machismo, dovete sentire il grido di dolore del Predator nel momento dell'iniezione!



Il Predator sta usando il suo Stealth per passare inosservato, ma i tre Alieni sembrano averlo visto comunque. E sono cavoli amari...

TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...
... l'uomo è diventato padrone incontrastato dello spazio e le colonie su altri pianeti sono all'ordine del giorno. Tutto tranquillo fino a quando non fa la sua apparizione un'entità aliena, una primordiale macchina da guerra con acido al posto del sangue, il cui unico scopo è la sopravvivenza e la riproduzione. Sempre da qualche parte nella galassia, esiste un altro tipo di alieno, il cui hobby però è quello di cacciare per dimostrare il proprio valore ai simili. Da un'altra parte ancora invece, ecco un manipolo di sparuti guerrieri, i difensori della galassia, i marine coloniali. Ma quale diavolo è il pretesto per riuscire a coniugare tre differenti razze e soprattutto che cosa hanno escogitato i Rebellion sotto il punto di vista del gameplay? Beh, tanto per cominciare mi sembra più che giusto cercare di espletarvi in maniera abbastanza rapida la storia.
Il meccanismo perfetto dell'Alieno

ometto le date in quanto non le ricordo con precisione...). Per me poi, assoluto fanatico del verbo di Ridley Scott e James Cameron (i registi dei primi due film), Aliens Versus Predator è un gioco che non può fare altro che premiare il culto che venero oramai da una quindicina di anni... E per dimostrare che il cerchio quadra, festeggio anche il mio settantesimo anniversario su TGM, coronando un cammino cominciato nel numero 49, guarda caso con la recensione di Alien3 per Amiga. Ditemi se non è destino questo...

Ripley, Apone, Gorman, Hicks, Hudson, Vasquez, Wielzboski, Ferro? Immaginatevi di essere nei panni di Hudson e strillare come un matto "ESCONO DALLE FOTTUTE PARETI", mentre il rumore del vostro bel Pulse Rifle rimbomba nei corridoi claustrofobici, le luci intermittenti fanno solo intravedere

NEXT

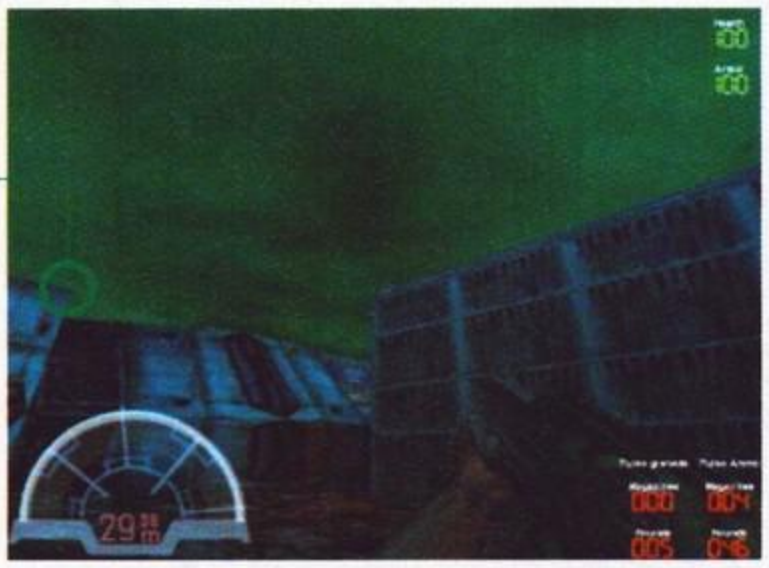
SS

Il primo incubo della mia vita risale a quando avevo nove anni e, insieme a mio padre e mia madre, entrai al cinema per vedere 'Alien' di Ridely Scott. Il film era vietato a gente della mia età ma un commesso compiacente mi fece comunque entrare: non dormii le due notti successive e tuttora i miei sonni sono agitati, anche se per cause diverse. Non bastasse, sia la figura dell'Alien che quella del Predator sono state create dalla fervida mente della svizzero H. R. Giger, del quale ho ben 6 poster appesi in camera. Ovvio quindi che non potessi esimermi dal dire la mia su un gioco che per me 'vale' un po' di più di quello che alla fine è, e cioè un onestissimo sparatutto in soggettiva capace di confermare quello che più o meno tutti sappiamo, ovvero che finché si hanno delle idee originali, nel mondo dei videogiochi c'è sempre qualcosa da dire. Molto bella è l'idea di mettere a confronto, seppure non diretto ma a distanza, le tre razze più temibili dell'Universo e cioè il cacciatore dello spazio, l'animale dal sangue acido, senza emozioni e nato per uccidere, e l'Uomo, debole fisicamente ma aggressivo e armato fino ai denti. Molto bella perché questa comporta tre diverse sfumature psicologiche nell'approccio al gioco, due delle quali davvero inedite. Di solito, infatti, siamo abituati ad affrontare uno shoot'em-up in soggettiva con un certo senso di dominanza: noi siamo i più forti, gli altri si guardino bene dall'attraversare la nostra strada. Questo è quello che si prova quando si gioca col Predator. Ben diverso è il discorso quando si sceglie l'Umano: noi siamo le prede e il mondo circostante è un luogo dove ogni angolo cela una minaccia, dove ogni traccia sul nostro radar portatile è una scarica d'adrenalina. Con l'Alien il discorso è poi ancora differente: siamo sì nella veste di chi attacca e non di chi si difende, ma siamo obbligati al corpo a corpo, cosa che rivoluziona un po' tutte le strategie d'attacco di chi da anni è abituato a lasciare che i propri proiettili corrano più veloce di se stesso.
Questa è la vera novità di 'Alien vs. Predator' e in fin dei conti la sua vera ragione d'esistere. Per il resto siamo di fronte a un gioco molto fedele ai film cui si ispira ma, purtroppo, mosso da un engine non all'altezza della fine del primo semestre del '99. Come la penso in proposito, però, lo sapete fin dai tempi di Thief, per cui niente paura. Basta che il gioco sia divertente. E qui devo dire che AvP se la cava più che bene, anche se non intriga come Half-Life: diciamo piuttosto che ha lo stesso 'appeal' di Sin. Appagante, ma dopo un'oretta si passa ad altro. Il design dei livelli è onesto ma non brillante, farà discutere invece la possibilità di salvare solo a fine a livello: l'idea sulla carta è ottima (così facendo si va veramente in giro col cuore in gola) ma basta avvicinarsi a una ventola d'areazione per cambiare opinione. Nel complesso, se siete amanti delle emozioni forti, AvP è proprio quello che fa per voi, perché mette tensione, fa paura; se invece da un gioco volete solo una semplice esibizione tecnica, aspettate notizie dal Texas. Dovessi dare io il voto, direi che un novantadue ci starebbe tutto.

Al di fuori della colonia piove di brutto... L'effetto è abbastanza convincente, ma come diavolo è che presso queste colonie spaziali piove sempre a dirotto?

il nemico e il rilevatore di movimento impazzito segnala la presenza di un sacco di xenomorfi nei paraggi...
Ecco, questo è quello che vi attende, in linea di massima e soprattutto se avete cuore...
L'esperienza marine è veramente agghiacciante, ma tutto sommato era la cosa più facilmente riproducibile. La vera sfida dei Rebellion era riuscire a dare un interpretazione dell'Alieno che fosse plausibile, ma allo stesso tempo assolutamente fruibile e particolare. Ebbene, la prova dell'Alieno è stata ampiamente superata, con una realizzazione che ha dell'incredibile, se non altro per i tocchi di infinita classe che la contraddistinguono.
Paradossalmente vista la tecnologia con la quale è equipaggiato, il personaggio meno riuscito, o forse sarebbe dire meno divertente, è il Predator, anche se alcune missioni sono davvero incredibili e in più di una circostanza mi sono dovuto ricordare di essere il Cacciatore e non la Preda!
Ma vediamo più nel dettaglio le specifiche tecniche di Aliens Versus Predator.
Il motore che muove i modelli fisici ricostruiti di Alieno, Predatore e Marine è abbastanza leggero, versatile ma non potentissimo, da qui credo che sia venuta la scelta di impiegare texture non troppo arzigogolate. Veramente splendida invece la gestione delle luci dinamiche che in alcuni tratti svolge praticamente il 90% dell'atmosfera, contribuendo a suggestionare incredibilmente oltre quello che l'occhio riesce a carpire, facendo salire la tensione a livelli stratosferici e cariche di adrenalina improvvisa da far balzare il cuore in gola anche ai più "duri".
Un applauso a scena aperta va fatto anche nei riguardi della cura messa nei suoni presenti nel gioco, grazie agli ottimi campionamenti dei rumori tradizionali. Inoltre, il supporto nativo per EAX non fa che aumentare lo spettacolo nello spettacolo: un motivo valido per decidere seriamente di acquistare la Soundblaster Live!, se già non lo avete fatto...
La possibilità di scegliere tre differenti specie, implica un sviluppo sostanzialmente differente nelle vicende che, però, corrono parallelamente. Ogni razza ha il suo bell'obiettivo da conseguire e le missioni sono molto articolate: sebbene le mappe non siano incredibilmente grandi (anzi, tutt'altro), sono molteplici i sub-briefing da portare a termine, cosa che rende sicuramente il tutto più interessante e longevo. Ah, a proposito di longevità, i Rebellion hanno implementato diverse funzioni che non potranno rendere felici anche gli amanti dei single player: le missioni vanno affrontate a differenti livelli di difficoltà. Quando si completano le missioni base al livello di difficoltà massimo (Director's Cut), vengono abilitati nuovi episodi. Sempre per la gioia di grandi e piccini sono presenti alcuni segreti ricavabili solamente se si fa attenzione a un particolare svolgimento della missione: per citare il manuale, se si completa un livello senza utilizzare nessun medikit, il livello successivo si potrà contare su munizioni infinite per una tal arma e via dicendo. Beh, come inizio non c'è male, no?

THIS TIME IT'S WAR
Ho già dato all'Alieno la palma come miglior personaggio della produzione, ma è anche il caso che vi esplichi le motivazioni che mi hanno spinto a tale decisione. Visto



E io dovrei avventurarmi in questo tunnel? Ma voi siete matti, ma matti davvero...

La Smart Gun è un'avveniristica arma che "locka" il bersaglio e vi permette di sparare quasi a casaccio senza avere remore di sorta. Occhio perché i colpi spariscono alla velocità della luce!

il soggetto anomalo, la prima domanda che viene spontanea è: "che cosa vede l'Alieno?". I Rebellion hanno dato un'interpretazione plausibile e affascinante. La visuale base è praticamente identica a quella del Marine, con una piccola differenza: si ha l'impressione di guardare attraverso un grandangolo e la presenza di altre creature umane è presentata con un alone blu. A livello di velocità, l'effetto è più che convincente, visto che allo xenomorfo è stata donata un'agilità incredibile e una rapidità di movimento quasi fastidiosa se non si è dei veri e propri pluriveterani dei giochi in soggettiva. La seconda visuale possibile invece, è una sorta di infravisione, più che altro da usare nei posti assolutamente bui. E gli attacchi? Fondamentalmente tre: artigli, coda e zanne per sottolineare un'essenzialità primitiva del perfetto meccanismo di guerra. Il tutto deve, per forza di cose, essere accompagnato da una buona dose di materia grigia (ma questa ce la deve mettere chi si siede davanti al monitor) e da uno stravolgimento della mentalità: pensare come un Alieno, soddisfare i propri bisogni, eliminare chiunque non sia della propria razza per conseguire il proprio obiettivo primario, un imprinting selvaggio, vivere e riprodursi.

Un Marine si sistema il vestito davanti allo specchio dell'APC, prima di prendere il coraggio a due mani e lanciarsi fuori a caccia di Alieni...

In foto non rende benissimo, ma vi assicuro che il modello fisico della Regina è agghiacciante, paura vera...

Sempre un primo piano della regina, ma questa volta vista con gli occhi del Predator...

SKIRMISH ON THE MOON

In un periodo in cui il multiplayer ha finalmente conquistato le luci della ribalta che gli competono, i Rebellion non potevano certo tirarsi indietro e hanno offerto un sistema a più giocatori ampiamente configurabile e incredibilmente soddisfacente, se non altro per la miriade di opzioni a disposizione. Al momento della sua uscita, Aliens Vs Predator sarà giocabile anche su Internet grazie al servizio gratuito Mplayer, che pare avere sbaragliato la concorrenza di Kali e TEN, visto e considerato che è oramai in bundle con qualsiasi gioco esca (basti citare Blood 2 e Daikatana). Interessanti sono invece le diverse modalità di multiplayer, ben cinque per soddisfare i palati più esigenti: si tratta di Deathmatch (il classico tutti contro tutti), Deathmatch Team (un tutti contro tutti a squadre), Last Man Standing (un gioco a squadre in cui due team si affrontano e quando un membro muore passa all'altra squadra nelle vesti del carnefice: vince chi rimane per ultimo in una squadra...), Predator Tag (un giocatore a caso viene eletto Predatore, mentre tutti gli altri devono cacciarlo... Il giocatore che impersona il Predator rimane tale finché non viene ucciso e il suo assassino lo sostituisce) e Alien Tag (idem come il Predator Tag). Insomma, un bel macello e avendo provato la modalità simulativa Skirmish non posso che dire essere un caos totale, non raggiunto nemmeno da Half Life nella mappa Crossfire...
Beh, come al solito il mio spazio si è esaurito alla velocità della luce e siccome di roba da leggere ce n'è ancora, vi lascio...

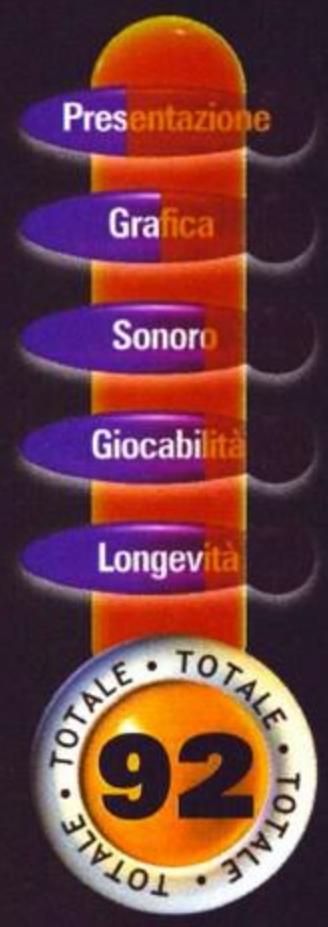
Andrea "Vasquez" Della Calce

PC

Aliens Versus Predator è un gran bel gioco, si avvicina all'asticella del capolavoro, ma non ce la fa per un pelo. Perché? Beh, forse ci siamo abituati troppo bene con Half-Life e tutti i titoli del genere che, oltre a una storia decisamente intrigante, univano una tecnica decisamente notevole. Forse il numero delle missioni non è abbastanza elevato, anche se il fatto di doversele rigiocare a livelli più difficili per abilitare i bonus è un incentivo in più. Comunque sia, rimane il fatto che i ragazzi della Rebellion Software sono riusciti a confezionare finalmente un tie-in (che poi non è un tie-in) in maniera egregia, ricreando le atmosfere che hanno contraddistinto le pellicole. Resta anche apprezzabile il tentativo di proporre tre tipologie di approcci differenti allo stesso tema, ma rimango comunque dell'idea che alla fin fine, impersonare il Marine coloniale sia l'aspetto più divertente dell'intera produzione, se non altro per il panico che l'atmosfera riesce a incutere. Anzi, a freddo sono riuscito a capire il vero difetto del gioco: la costruzione delle mappe e l'utilizzo delle texture che in alcuni passaggi potevano essere decisamente migliori. Effettivamente ogni livello non è incredibilmente complesso e, malgrado non pretendessi che si raggiungessero gli standard di Thief, mi aspettavo qualche cosa di più arzigogolato, se mi consentite il termine. Altro neo sono i filmati, decisamente pochi se si pensa che si poteva attingere a piene mani dalla produzione Fox, mentre quelli presenti non è che siano proprio di ottima fattura, ma tant'è... In definitiva, un ottimo gioco che per gli appassionati di Aliens e compagnia rimane un acquisto obbligato. Chi non è appassionato di fantascienza ma gode nel sentire il brivido di paura passare sulla spina dorsale, troverà pane per i suoi denti.

HARDWARE

Le configurazioni hardware per far girare bene Aliens Vs. Predator non sono assolutamente esose: insomma, non è Unreal e per farlo andare sul vostro piccolo computer dovrete sincerarvi di avere almeno un P200 MMX, le DirectX 6 installate (ma chi non le ha?), una scheda grafica compatibile Direct3D, almeno 32 MB di RAM (anche se sono vivamente consigliati i 64), 128 MB di spazio libero su HDD, una scheda audio compatibile Direct Sound e un mouse che non vada a vapore. Tutto qui.
Sono supportati praticamente tutte le schede che montino un chipset 3Dfx (a partire dalla Voodoo 1 alla Banshee).



CADARIO

MANUALISTICA IN ITALIANO
GARANTITI 12 MESI

TM
THRUSTMASTER®

NASCAR
SUPER SPORT

- Cambio ispirato alla Formula 1
- Asse del volante in acciaio inossidabile
- Volante fedele a quello tipico delle auto da corsa
- Acceleratore e freno a doppia tensione, pedali ergonomici
- Facile configurazione da Windows

FORMULA
FORCE
GT

- Azione FORCE FEEDBACK con tecnologia Immersion I-Force
- Pedali di freno e acceleratore separati
- Tecnologia digitale con connessione a 9 PIN o UBS
- 4 pulsanti di fuoco, 2 leve per il cambio marce
- Software Pro Panel per una facile configurazione

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

TM
THRUSTMASTER®

Carattere vincente!

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY

OPENGATE®
TECNOLOGIA DISTRIBUITA

www.opengatespa.com
Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332.803.111 - Fax. 0332.429.885
Hot Line 0332.861.448

COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY

Ovvero quando la recensione chiama...

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

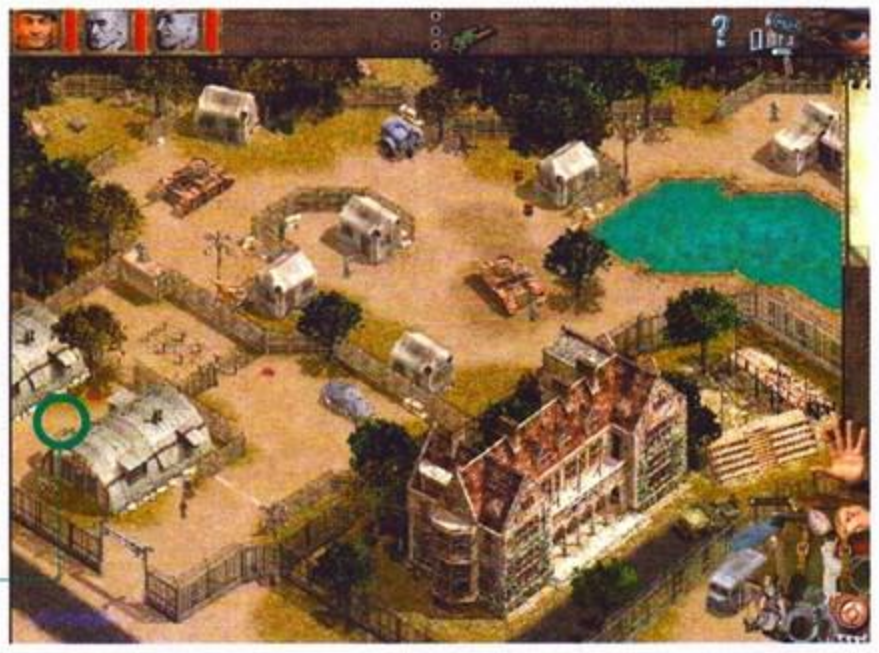
Commandos: un titolo che mi ha coinvolto a priori, ancora prima di conoscerne le effettive potenzialità. Mi ero infatti prenotato (qui in reda si lavora come al supermercato...) la recensione del titolo della Eidos proprio poco prima che arrivasse e, tra lo stupore generale (anche il mio, se devo essere sincero), si era comunque rivelato un piccolo capolavoro nel suo genere e alla fine mi sono talmente basito che mi sono veduto costretto ad appioppargli un bel 95 su 100... Beh, potete immaginare lo sgomento provato quando gli spagnoli Pyro Studios hanno annunciato la pubblicazione di un data disk per quello che, senza ombra di dubbio, rimane in assoluto uno dei migliori giochi della stagione 97/98 (funziona più o meno come a scuola e negli album delle figurine...).
Sicuramente, Commandos è uno di quei titoli che hanno portato, da un lato un'incredibile ventata di freschezza, dall'altro una frustrazione senza limiti, al punto che un mio amico (ringrazio il gentilissimo, quanto BaNbino, Alessandro Vegezzi, giusto per mantenere l'anonimato!), l'aveva catalogato come una sottospecie di partita a scacchi. Effettivamente, dalla decima missione in poi, Commandos diventava più un rompicapo che un gioco di strategia, ma credo che comunque sia stato uno dei "pregi" della produzione firmata dagli allora misconosciuti e iberici Pyro Studios...
La cosa divertente è che comunque la mia recensione di Commandos ha fatto insorgere anche parte di quella minoranza silenziosa che ci segue ogni mese con grande passione, appuntando delle note, molte delle quali facevano riferimento a una mia errata segnalazione di un B52 (addirittura, un signore di 70 anni di Napoli, mandò una missiva grandiosa con cui poi chiuse dicendo "che colpa ne ho io se a questa età mi diverto ancora con i videogame?"). Beh, non sono mai stato un guerrofilo convinto, ma Commandos mi ha rapito il cuore per diverso tempo...
Il talentuoso gruppo di programmatori è finalmente tornato alla carica, ma spiazzando tutto e tutti: Commandos - Beyond Call Of Duty (in italiano, Quando il Dovere Chiama) è un data disk che, fondamentalmente, non è un data disk. Mi spiego meglio.
Tutti si aspettavano una specie di add-on da utilizzare congiuntamente all'originale, ma i Pyro hanno optato per una nuova soluzione, ovvero una produzione "stand-alone" che forse è più un seguito, senza fregiarsi di quello che, oggi come oggi, sembra più un titolo nobiliare, che una postilla in fondo al nome... Ma non è assolutamente così, tanto che questo poteva tranquillamente essere un seguito. Comunque stiano le cose, Beyond Call Of Duty è un seguito grandioso che riesce a migliorare ancora un prodotto praticamente perfetto e, permettetemelo, non era assolutamente facile...

Gli animali dello zoo di Belgrado: non è un film, ma provate a vedere di cosa sono capaci queste tigri sopravvissute ai bombardamenti...

La missione in Grecia è graficamente uno splendore... Peccato che non siamo in vacanza e dobbiamo recuperare la testata di quel missile accidentalmente caduto sull'isola di Creta.

AI MIEI TEMPI...
...non c'era il benessere che c'era oggi. Dite la verità, quante volte avete sentito i vostri nonni dirvi una frase del genere? Almeno un centinaio, ve l'assicuro. Beh, ai tempi dei nostri nonni c'era la guerra, la Seconda Guerra Mondiale, in cui praticamente il popolo germanico sfidò l'intero mondo e riuscì a mettere a ferro e fuoco l'Europa. Noi italiani, che ci vediamo sempre lungo in queste cose, ci schierammo dalla parte dei nazisti e l'unico risultato fu la conquista dell'Etiopia (esposta più che altro per far vedere ai tedeschi che "eravamo bravi") e un po' di guerriglia con i greci: poi una serie di debacle clamorose che sono culminate con la perdita della Guerra e la caduta parallela del governo fascista.
Non volendomi avventurare oltre in disquisizioni socio/belliche/politiche di quei tempi mi fermo qui per riallacciarmi al punto cardine di questo articolo: i Commandos.
Nella recensione di Behind The Enemy Lines mi lanciai in una disquisizione più o meno casuale sulla loro nazionalità e su molte altre cose che, ovviamente ho ciccato clamorosamente, ma se ne volete sapere di più leggete quanto segue. Non molto tempo fa, un lettore mi spedì una mail con un file attaccato di incredibile interesse. Il file in questione (e che trovate anche in queste pagine) è una foto dei Commandos inglesi, realmente esistiti e operativi durante il Secondo Conflitto Mondiale: questo monumento è posto da qualche parte in Inghilterra e la scritta "United We Conquer" è da brividi assoluti...
Ma torniamo a noi e alla nostra

L'ingresso della scuola per addestramento dei Commando: notate la scritta all'ingresso!



Una visuale panoramica del centro di addestramento.

simpatica "sporca mezza dozzina" che in questo nuovo episodio dovranno affrontare la rimanente parte di lavoro che li porterà a visitare la Grecia, la ex-Jugoslavia e un sacco di altri paesi europei: il problema è che dopo la prima mazzata, i tedeschi hanno raddoppiato la sicurezza rendendo ancora più difficile il compimento delle missioni, ma se non altro i nostri poderosi soldatini sono stati equipaggiati finalmente con un arsenale completo e devastante.

L'utilizzo di più telecamere è sempre esaltante e comunque utilissimo.

E questa, ragazzi, è una foto capolavoro...

Cecchino in azione... CENTRATO, ma ora è meglio sparire...

OTTO NON PIÙ OTTO

Allora, vediamo che cosa ci offre di bello questa nuova incarnazione di Commandos. Prima di tutto, le missioni implemntate sono otto e voi vi chiederete giustamente come mai così poche e sinceramente è la prima domanda che è venuta anche a me. Dopo avere giocato le prime due missioni mi sono basito: praticamente, ho passato due giorni della mia vita a giocare esclusivamente a Commandos ed è stato cerebralmente un massacro. L'unica magra consolazione è stata la compagnia di un altro "bruciato" come me che, tra un salvataggio, una bestemmia, un'imprecazione al cielo e un pacchetto di sigarette asciugato in poco più di cinque ore, è rimasto coinvolto e spasmodico (nel senso che gli sono venuti gli spasmi...).

A prescindere dallo studio minuzioso delle mappe svolto dai Pyro Studios, le innovazioni portate a Commandos sono talmente tante che assimilarle tutte non è assolutamente facile, visto e considerato che si viene gettati a capofitto nella mischia sin dalle prime battute di gioco; fortunatamente esiste un tutorial che insegna a gestire le nuove abilità dei propri uomini, ma io sono talmente brutto che non me ne sono accorto subito e nel momento in cui l'ho fatto avevo già provato essenzialmente ogni mossa sul campo di battaglia, con tutto quello che ne consegue (caricamenti, salvataggi, imprecazioni e via dicendo).

Vediamo quindi quali e quante sono le modifiche apportate dai Pyro al loro vecchio titolo, prendendo in esame un'unita per volta.

Cominciamo con l'analizzare quello che, volenti o nolenti, è e rimane il fulcro di tutte le operazioni militari che dovrete portare a termine: il Berretto Verde (per dovere di cronaca, qualcuno mi fece notare che la nascita dei Berretti Verdi venne molto tempo dopo la Seconda Guerra Mondiale e la prima operazione militare in cui sono stati impiegati è il Vietnam, quindi un buon venti anni dopo...).

Fondamentalmente, il campionario di azioni del Berretto Verde è rimasto invariato: il coltellaccio fa sempre il suo sporco lavoro alla perfezione, la pala per sotterrarsi è sempre lì, la pistola a poco serve se non per vere e proprie azioni suicide, così come è sempre presente l'Esca. Il primo cambio sensibile è la possibilità di tirare un sasso per richiamare l'attenzione di una guardia e alla stessa stregua funzionano i pacchetti di sigarette che si possono rubare dai cadaveri dei nazisti uccisi. Il Berretto Verde però ora è anche in grado di stordire i nemici con un colpo alla nuca, dopodiché può ammanettarli e decidere cosa fare di loro. Generalmente, basta imboscare il prigioniero lontano da occhi indiscreti (solo la Spia e il Berretto Verde possono sollevare dei corpi), ma si può anche ricorrere a una nuova variante: costringere il nemico a seguire i vostri ordini, puntandogli una pistola alla testa! Con il vostro nuovo "ostaggio" potrete fare diverse cosucce, prima fra le quali la possibilità di potere impegnare dei nemici facendoli chiacchierare con il vostro "amichetto", mentre voi mettete a ferro e fuoco il campo di battaglia! L'unico problema, però, è che l'ostaggio deve rimanere dentro un raggio di azione, evidenziato da una striscia blu: alla minima perdita di contatto, il soldato dà

Il Generale Skoje sta per essere giustiziato: al minimo allarme scatterà l'esecuzione...

Il briefing della seconda missione. Tutte le intro sono accompagnate da una suadente voce nostrana.

l'allarme e allora sono proprio cavoli amari. Ricordo inoltre che il Berretto Verde è in grado di scalare alcuni tipi di pareti, al contrario di tutte le altre unità.
Un'altra unità che ha guadagnato davvero un sacco nella nuova versione è la Spia, assolutamente la mia preferita. Come il Berretto Verde, l'aiutante francese ha una specie di mossa speciale (un grande, va in giro con le spugnette di cloroformio!) che gli consente di stordire i nemici e di controllarli. La Spia però è anche in grado di levare le uniformi ad alcuni personaggi speciali (per esempio il Guardiano dello Zoo a Belgrado), oppure di rubare le divise appese ad asciugare. Sempre presente anche l'iniezione letale che è più o meno l'equivalente del coltello del Berretto Verde. Al Driver sono state migliorate le armi di base ed è stato aggiunto anche un letale fucile a canne mozze, mentre è diventata di fondamentale importanza la possibilità di potere usare il cecchino anche a bordo di un gommone.

...al contrario del povero elefante, che ci ha lasciato le zanne!

"Comandante, deve assolutamente fermare quel treno!" - "AHAHAHAHAHAHAHAH, ehm, e basta?"

La mappa completa della missione a Belgrado in cui bisogna salvare il Generale Skopje dalla fucilazione. Con il Berretto Verde ho fatto praticamente il giro dall'angolo a destra fino al centro dello zoo. Mica male, eh?

RIFLESSIONI ASSOLUTE

Commandos trita un cervello in maniera talmente incredibile che esiste addirittura gente che si trova in completo imbarazzo e inebetito davanti alla situazione più banale: non è sicuramente un gioco per tutti e, se adorate quelli che comunemente vengono definiti strategici in tempo reale (anche se il VERO strategico in tempo reale è Commandos, non certo Red Alert o chi per lui), sono sicuro che non reggerete per più di una missione lo stress nervoso al quale si viene inevitabilmente sottoposti.
Dopo il briefing iniziale (peraltro i filmati sono assolutamente grandiosi), si passa qualche minuto a studiare la mappa, il da farsi, tenendo presente che la morte di uno qualsiasi dei propri uomini porta diritti al fallimento.
Il giocatore deve osservare, analizzare, studiare dei piani di battaglia urbana, di guerriglia invisibile, tenere presente gli elementi geografici della cartina, notare ogni minimo movimento, coordinare il lavoro di tre uomini contemporaneamente ma in zone diverse, sincronizzare gli spostamenti. In definitiva, è molto più impegnativo che sostenere una discussione di dieci con il Simonetti: diciamo che è frustrante il doppio!
Beh, mi sembra di avere detto quello che c'era da dire, ho come al solito ritardato al massimo possibile e tutto quello che dovete sapere ancora lo trovate nelle didascalie e nel commento. Che cosa volete di più dalla vita?

Andrea "MaoraNza" Della Calce

Ecco il monumento al quale mi riferivo all'interno della recensione: emozionante, eh?

PC

Il nuovo Commandos è assolutamente fantastico: non si tratta di un semplice data disk, ma sicuramente di un gioco nuovo di pacca. A questo punto però, mi sorge spontanea una domanda: il primo Commandos consisteva nella bellezza di venti missioni differenti, di una difficoltà proporzionalmente progressiva, mentre questa nuova variante ha una curva di apprendimento incredibile. Si viene subito gettati nella mischia, come a dire "non c'è tempo da perdere...", ma per i newbie potrebbe essere decisamente troppo. Insomma, chi ha giocato a Behind The Enemy Lines, probabilmente troverà in questo Beyond The Call Of Duty un degno seguito del primo titolo che già si presentava decisamente ostico.
Le missioni sono solo otto, ma che missioni: i Pyro l'hanno messa sul colpo a effetto, sull'intelligenza, sulla perseveranza: non pensiate di potere giocare a questa nuova incarnazione di Commandos così per diletto, perché potreste "rimanerci sotto", se mi consentite la forma gergale... Le missioni presenti in questo (data disk, mission pack, expansion kit? Usate il termine che più vi garba....), probabilmente sfondano ogni qualsiasi aspettativa: sono dannatamente difficili, complesse, assurde, comunque impossibile da fagocitare in pochi minuti, come purtroppo siamo abituati negli ultimi tempi. Commandos sfrutta un engine minimale (se si esclude la routine di zoom che svolge un lavoro incredibile anche su processori di fascia medio-bassa) e sfrutta al massimo le risorse umane... Se siete abituati a spaccare tutto, a sparare anche alla prima foglia che si muove, probabilmente è il caso che non prendiate nemmeno in considerazione questo titolo: risparmiate i soldi e uscite a cena con la vostra bella, fate sicuramente prima e ve la prendete di meno... Commandos è, non saprei nemmeno definirlo, LA strategia: forse troppa, estenuante, ma appagante all'ennesima potenza. Certo, dopo un mese di guerra reale è quasi imbarazzante parlare di un gioco di questo genere, ma tant'è...

HARDWARE

Commandos, grazie al cielo, non è uno di quei titoli esosi in termini di risorse hardware, tanto che un vetusto P133 lo fa girare in maniera più che egregia. "Oh, ma io ho tre Voodoo 3 in SLI" – E un bel chissenefrega? Con Commandos non servono, alla faccia della tecnologia, ma se avete almeno 64 MB di RAM vi fate un favore... Per il resto andate tranquilli, avete sicuramente i minimi storici per potere accoppare in tutta tranquillità tutti i nazisti del mondo. Ma perché non esistevano i computer nel '45?

LEADER

HITS &

DELPI

SONO NUOVI, SONO

Rally 99 CHAMPIONSHIP

MF Magnetic Fields

Europress
Quality through innovation

E' il simulatore di rally più realistico e dettagliato che ti possa capitare tra le mani! Le auto sono in grado di reagire alle sollecitazioni delle piste e interagiscono in modo perfetto con il fondo stradale, le condizioni atmosferiche influenzano in modo impressionante la tua corsa e l'intelligenza artificiale di Rally '99 - Championship ti farà entrare nel vero spirito di gara. Le auto a tua disposizione sono numerose, i circuiti 36 e l'adrenalina, vedrai, andrà subito a mille!

DISPONIBILE IN ESTATE

ILLUSION SOFTWORKS

TAKE 2 INTERACTIVE

E' l'avventura che porta i giochi di strategia e di azione oltre gli standard raggiunti in passato: tutto si svolge in tempo reale e in 3D, ma soprattutto è curato fino all'esasperazione! L'ambientazione è tipicamente militare (l'epoca è quella della Seconda Guerra Mondiale) e gli scenari sono così dettagliati da sembrare fotografie: un gioco... veramente pericoloso!

DISPONIBILE A GIUGNO

Numero Verde
167-821177

NEWS

LEADER

TOSTI, SONO LEADER!

HOMEWORLD

SIERRA

Strategia nello spazio. Non ha solo una sbalorditiva interfaccia in 3D... Homeworld™ ha anche una grafica di qualità cinematografica, degli effetti davvero speciali e infinite angolazioni di ripresa. E' stato definito "sicuramente il più innovativo, vasto e divertente gioco di strategia mai prodotto" e se a tutto questo aggiungi che la trama è una delle più avvincenti (nasce nel cuore di una galassia a spirale!) e che le astronavi sono renderizzate da far paura, capisci che questo gioco è un gigantesco passo avanti nella giocabilità e nella tecnologia!

DISPONIBILE IN ESTATE

viva FOOTBALL

Virgin INTERactive

Questa volta il protagonista sei tu: puoi scendere in campo, rigiocare le partite più famose e riscrivere la storia del calcio! Sfiderai o giocherai insieme a 16.224 tra i più grandi campioni del presente e del passato (Ronaldo, Rivera, Maradona, Baggio, Pelé, Platini e tutti gli altri!) e potrai scegliere tra 300 stadi, 987 squadre e 1.974 divise. E se tutto questo non dovesse bastarti, sappi che in Viva Football ci sono anche tutte le nazionali dal 1958 al 1998!

VOTAZIONE PC SOCCER: 95%

GIA' DISPONIBILE

Questi giochi ti aspettano nel sito www.leaderspa.it

LANDS OF LORE III

**Dapprima una malvagia strega tentò di conquistare il vostro mondo con un anello di metamorfosi, poi fu la volta di un demonio che venne fermato dal figlio della strega...
Ora le cose si complicano: a Beverly Hills il figlio del demonio si è travestito da Branda; Kelly e Dylan vogliono tornare insieme per fare uno sgarbo a Brandon, mentre Steve e David, intanto...**

C'è gente lì fuori che si lamenta delle abitudini di tantissime persone che, invece di avere hobby salutari come l'andare in barca a vela, fare la calza davanti al caminetto o appendere al caminetto la calza, passano le proprie giornate dávanti alla TV a guardare sceneggiati a ruota: alle 11 inizia Febbre D'amore, alle 14 c'è Beautiful (a casa mia c'è una faida incredibile perché io voglio vedere i Simpsons), alle 15 è la volta di Sentieri e alle 20 si passa a Ken il Guerriero... Un bel casino davvero! Tra amori, gelosie, figli segreti e gente che esplode (questo solo in Sentieri... o era Febbre D'Amore?), anche mia nonna, allenata in questa disciplina sin dai tempi di Anche i Ricchi Piangono, inizia ad avere qualche problemino mnemonico. Fortuna vuole che per distrarmi dalle faide famigliari, fino a qualche tempo addietro rimanevano i videogiochi... Già, fino a qualche tempo addietro, però! Ora, con tutti questi sequel, non si capisce più un tubo! Ultima è arrivata al nono capitolo e Lord British si dice abbia una relazione con Brooke di Beautiful; King Quest sembra doppiato dai protagonisti di Vivere (che, per la cronaca, inizia alle 14.30), mentre, a quanto sostiene lo stesso Enrico Papi, tra breve Lara Croft si sposerà con Ridge (sempre in Beautiful), in realtà Duke Nukem travestito. Basta! Non se ne può più! Va bene la profondità della trama, ma così è troppo!
Dopo aver letto lo script di Final Fantasy 8 mi sembra che lentamente il problema della troppa azione a scapito della storia, si stia trasformando nella questione inversa: troppa storia a scapito dell'azione. Sono videogiochi non videocassette! Beh, fortunatamente 'sto fatto non tange assolutamente i mitici Westwood che, Blade Runner a parte, hanno sempre saputo unire trame corpose ad un'azione ben al di sopra della media.
Che dire quindi del terzo capitolo della saga di Lands of Lore? Rientrerà in quest'ultimo gruppo oppure si tratterà di un buco nell'acqua? Certo, il voto parla da solo, però sarebbe il caso di smussarne un po' gli angoli e chiarire un paio di punti... Forza allora, prendete lo zaino, la vostra spada migliore e seguitemi!

Uno stralcio della presentazione: Draracle sta parlando al suo fido servitore Jakel dicendogli che lui ha terminato la sua missione sulla terra e tra breve partirà... Pronti col fazzoletto bianco!

Le fogne non saranno difficili da superare. Ah, per la cronaca, quella scia biancastra è la mia spada che ha appena colpito...

LE TERRE DELLA CONOSCENZA

Gli RPG sono sempre stati un genere di videogioco fiorente in ogni tipo di computer, a partire dal Intellevision (beh, se D&D si poteva chiamare così!), fino ai più recenti PC.
Il primo Lands of Lore uscì ben 5 anni fa, in un periodo durante il quale la SSI era ancora l'indiscussa protagonista e sviluppatrice di tutte le trasposizione digitali del mondo di Dungeons & Dragons.
Gli Westwood, dopo aver creato per la suddetta software house le perle che furono Eye of the Beholder 1 e 2, dovevano giusto uscirsene col 3 ma, per i soliti motivi di marketing, si videro tagliati fuori dal progetto da un team interno della stessa SSI... Che fare allora visto che i baldi giovani non disponevano di un drago con la colite per il parcheggio degli avversari? Facile, produrre qualcosa in grado di far mangiare la polvere a tutti quanti! Fu proprio con questo intento che, supportati dalla Virgin Interactive, gli Westwood se ne saltarono fuori con LOL - Throne of Chaos: un passo avanti rispetto a tutto ciò che si era visto fino ad allora, sia per la trama che per la tecnica di realizzazione. Insomma, un successone su tutti i fronti (consiglio spassionato: se ancora non l'avete, compratevi 'sto gioco al volo)!
La trama narrava le vicende di un piccolo reame fantasy in cui una malvagia strega brutta e pelosa, era riuscita a mettere le mani su un potentissimo anello di metamorfosi, un oggetto tanto potente da permettere alla strega di conquistare l'intero continente. Per fermare la donna, anzi, la nonna (eheheh, che sarcasmo!), un manipolo di tre eroi venne scelto dal regnante che, dopo colpi di scena degni di una telenovela (e si torna sempre lì!), finì anch'esso per cadere vittima del nemico: avvelenato e catturato dagli sgherri di Scotia (questo il nome della megera). Aiutati dal misterioso oracolo Draracle, i nostri eroi, dopo scontri in terre ormai completamente conquistate dal nemico e con la costante sensazione di essere spiati dalla vecchia, ebbero la meglio, divenendo degli eroi con tanto di certificato...
Da allora ne è passata di acqua

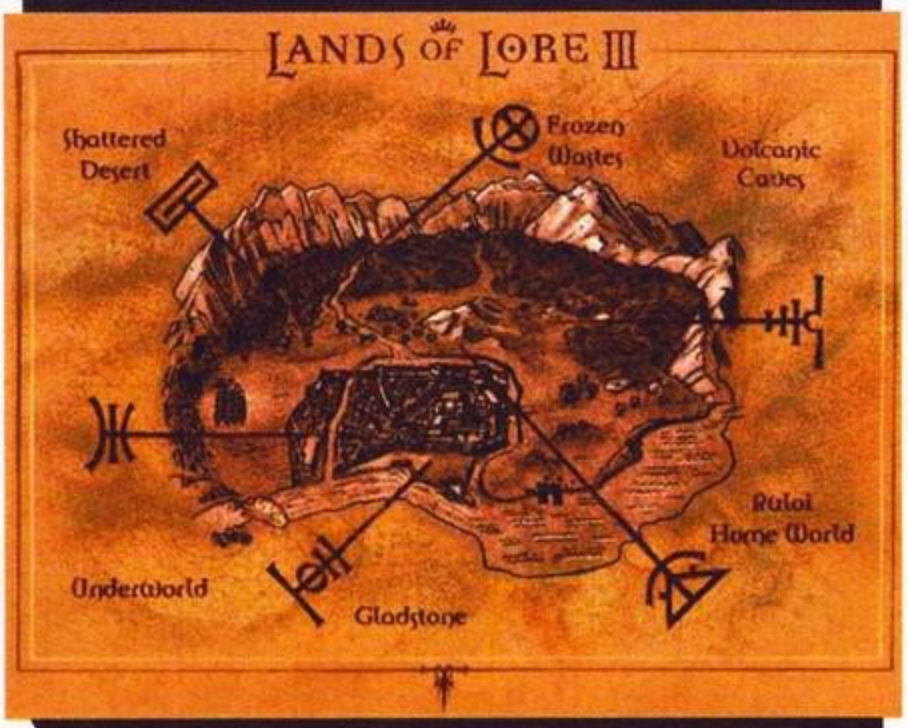
Il Draracle, vero nome Anu, in carne e ossa. Chissà perché, ogni volta che lo vedo diventa sempre più fico!

I varchi dimensionali, laddove appariranno, varieranno il clima in base alla locazione d'arrivo. Indovinate un po' dove porterà questo? Come "alle Hawaii"?

famiglia LeGré, in cui Eric, fratello del più famoso Re Richard, sta cercando d'istruire i suoi figli sui loro doveri e di come non debbano vedere Copper, il loro fratello più piccolo, come un estraneo. Il ragazzo è solo per metà umano, è infatti frutto dell'amore tra un uomo (Eric, appunto) e una Dracoide, e i suoi fratelli non sembrano apprezzare per nulla la situazione che si è venuta a creare in famiglia per la suddivisione dei beni. A mettere la parola fine al litigio è una strana luce verde che, senza preavviso, scatena un vero e proprio inferno nell'accampamento: bestie infernali spuntano da ogni dove, dilaniando l'allegra famigliola e costringendo il protagonista a fuggire nella foresta. Al termine

A MAPPETE CHE MONDO!

Similmente a quel grande gioco che fu Ultima Underworld 2, in LOL3 dovrete gironzolare per diverse dimensioni per portare a termine ciò che vi è stato detto dall'Oracolo. Ecco quindi una visuale a volo d'uccello dei luoghi disponibili... e non dimenticatevi la sciarpa di lana! Enjoy!



Quanti ricordi legati alle caverne del Draracle. Guardate quanto è bello quel pulsante segreto sulla parete!

Altre tigri, questa volta nel loro ambiente naturale: i ghiacci della Torre Bianca. Mi raccomando, usate su di loro incantesimi a base di fuoco!

sotto ai ponti, però, coloro che hanno giocato a LOL nel periodo nel quale è uscito, lo ricordano ancora oggi... Sfortunatamente, l'uscita del secondo capitolo non ebbe lo stesso successo del capostipite, alcuni dicono per la grafica, altri per la trama, per quanto mi riguarda punterei sull'insieme dei due: semplicemente il gioco non aveva quel non so che capace di tenere attaccati i giocatori alla storia. L'idea non del tutto azzeccata fu quella di sviluppare un soggetto che in effetti non interessava tanto al giocatore: la storia del figlio della strega Scotia nel suo tentativo di fermare il Dio dell'oscurità Belial. Certo, la figura del Draracle ne giovò a tal punto da dare origine in rete a veri e propri fan club dell'Oracolo Drago, però...
Con questo terzo episodio, gli sceneggiatori sembrano essersi accorti dell'errore e ritentano il colpaccio riportando l'attenzione sulla famiglia reale delle terre di Gladstone e più precisamente sul nipote di Re Richard: Copper.

MEZZO UOMO, MEZZO DRACOIDE, TUTTO SFIGATO!

La nostre peripezie inizieranno proprio durante un campeggio della

'Ste tigri le abbiamo già viste nello scorso episodio, vedersele saltare davanti fa però sempre un certo effetto, vero?

della fuga, il ragazzo viene però raggiunto da una di quelle bestie che, senza dire nè bù né bau, lo addenta a morte... Ed è qui che succede il caos: a causa della natura non umana di Copper, la sua anima, invece di finire negli inferi come quelle dei suoi famigliari, migra in un'altra dimensione, mentre il suo corpo esanime resta legato a Gladstone.
Tornato al castello, tutti lo additano come colui che ha assassinato la sua famiglia per ottenere il trono e l'unica a non credere a questa versione dei fatti è la maga di corte: Dawn. La biondona spiega a Copper che in effetti quello che è successo è da reputare a un accavallamento dimensionale e che l'unico che potrebbe risolvere la situazione è il solito Draracle. Peccato che lei, non possedendo un PC e non avendo visto l'inizio della presentazione, non sappia ancora che l'Oracolo se ne sia tornato nella sua dimensione natale... La vostra missione iniziale sarà appunto scoprire che diamine sta succedendo nel mondo e, al tempo stesso, forgiare le capacità del vostro personaggio così che meglio si adattino alla situazione. Già, avete letto bene: forgiare!

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

La sostanziale differenza tra il secondo capitolo di LOL e questa terza avventura, al di là della grafica lievemente migliorata, sta proprio nella possibilità di definire le abilità del vostro personaggio

Che è successo alla città? Sembra un campo di battaglia! Qui urge un rimedio modello Ritorno al Futuro 2 (quando arriverete a questo punto capirete cosa intendo)!

SCANDALOSA GILDA

Ecco in breve una descrizione delle congreghe di Gladstone, come ho già detto potrete iscrivervi a ciascuna di esse, state solo attenti perché il voler diventare dei factotum ha comunque i suoi lati negativi: sarete sì più potenti ma ci impiegherete parecchio di più per salire di livello!

- L'ANELLO D'ACCIAIO: è la gilda dei guerrieri, la scuola in grado di farvi imparare mosse di combattimento sia per il corpo a corpo che per gli scontri con armi da lancio. A mano a mano che salirete di livello vi guadagnerete l'abilità di forzare porte o serrature, avrete una visuale ravvicinata quando userete armi da lancio, oppure potrete usufruire dell'attacco rapido per le armi da corpo a corpo. Nell'edificio adibito all'istruzione vi è anche una fornitissima armeria.

- I TALAMARI: la gilda dei maghi. Da essi potrete acquistare ogni tipo d'incantesimo e ogni reagente per la Pharmacopea (vedi l'Ordine dei Fringuelli). Le abilità extra contemplano la Conoscenza dell'Arcano (in pratica per ogni incantesimo userete sempre meno energia), l'identificazione automatica delle peculiarità degli oggetti magici e una scorta infinita d'energia magica. Si dice, inoltre, che dopo tre conigli dal cilindro vi regalino un forno a microonde.

-L'ORDINE DEI FRINGUELLI: gilda dei chierici. Grazie a essi sarete in grado di curare voi stessi e gli altri, senza però accantonare l'arte dell'acciaio. La loro forza rimane comunque la Pharmacopea: la forma d'alchimia che già si era iniziata conoscere in LOL 2. Con essa potrete creare gadget esplosivi, pozioni capaci di aumentare la forza fisica e addirittura pastiglie di Viagra.

-I BACCANTI: la gilda segreta dei ladri. Poco si sa su di essi, talmente poco che in effetti dovrete essere voi stessi a trovarne la base nelle fogne del paese. Come avrete imparato in Thief, le peculiarità di 'sta gente sono il riuscire a derubare i negozianti, il pugnalare alle spalle, lo scassinare serrature e addirittura l'attuare il Colpo da Cecchino, che crea sulla schermo una sorta d'ingrandimento del bersaglio aumentando così le possibilità di colpirlo.

come più vi aggrada. In paese ci sono quattro gilde (c'è un box apposito qui in giro che ve le descrive), ciascuna delle quali è capace di far apprendere a Copper determinati talenti. Ognuna di esse prevede diversi livelli di appartenenza che garantiscono abilità e opzioni addizionali ma richiedono anche il superamento di prove extra.
Voi potrete entrare a far parte di tutte e quattro 'ste gilde, anche se in effetti, così facendo, quando guadagnerete dei punti esperienza, gli stessi verranno suddivisi fra di esse... il solito principio su cui si basano tutti gli RPG con personaggi multiclasse, insomma. Oltre a ciò, quando andrete a bussare alle porte di una gilda, potrebbe anche venirvi offerto l'onore di acquisire da loro un famiglio: un piccolo essere soprannaturale, che vi seguirà e vi aiuterà durante l'avventura, una sorta di compagno che, con le proprie abilità, potrebbe semplificarvi di molto la vita! Avremo così famigli simili golem per i guerrieri, gargolle per i chierici, fatine per i maghi o furetti per i ladri, ciascuno capace di combattere, lanciare magie, curare o rubare per voi! Questo vi dovrebbe far capire come convenga scegliersi un famiglio appartenente a una classe che non sia la vostra, così che le sue abilità compensino le vostre mancanze...
Ma veniamo al sodo: come si gestirà il vostro alter ego virtuale in questo mondo sconquassato dai tipici problemi fantasy? Beh, per prima cosa l'azione verrà visualizzata, come si vede dalle foto, sempre in terza persona, in maniera del tutto identica a uno sparatutto in soggettiva. Nella parte bassa dello

L'arredamento di 'sto edificio vittoriano è davvero ben fatto, peccato che gli spiriti che lo abitano non ci tengano molto a farsi fotografare...

Ecco l'inventario completo. Come vedete non è che sia poi così caratteristico, a ogni modo a caval donato...

Gilda dell'Anello d'Acciaio. E' qui che i migliori guerrieri del regno hanno imparato a muoversi. Una specie di Tana delle Tigri (quella dell'Uomo Tigre) senza tizi che fanno le flessioni appesi a un ponte per i peli della pancia!

La Casa (premio didascalia più breve del '99)!

Non ditemi che pur avendo giocato al primo LOL non vi ricordate 'sti polli! Ma sì, erano quelli doppiati da uno dei programmatori che, al momento giusto, saltava fuori con un sonoro "coccodé"! Beh, ora saranno ancora più cattivi! No, non i programmatori, i polli!

Uno degli enigmi più raccapriccianti sarà distruggere la maledizione dell'incendio nell'albergo del mondo dei Morti... Ricorda Shining, non credete?

Underworld, comunque, dopo un po' di pratica, alla fine vi troverete abbastanza comodi anche così.
Il mouse lo userete normalmente per guardarvi in giro, anche se nel momento del bisogno lo potrete facilmente tramutare in un puntatore interattivo modello avventura grafica, se cioè vi sarà qualcosa da raccogliere o qualcuno con cui parlare, basterà passarci sopra col mouse e lo vedrete tramutarsi in un'icona specifica: megafono per iniziare a discutere, manina per raccogliere, spada per combattere e così via...
A mano a mano che la trama si dipanerà e diverranno chiare le vostre incombenze, acquisterete famigliarità con l'interfaccia, e in effetti ve ne servirà parecchia visto che dopo i primi quest, dovrete iniziare a fare sul serio: sto parlando del girovagare per le dimensioni che si sono accavallate così da recuperare le schegge del misterioso Specchio Rifrangente, l'affare che controlla l'andamento rettilineo di ogni mondo, spaccatosi per un oscuro motivo... Vedrete quindi città devastate dalle guerre, deserti infuocati, caverne invase dalla lava, ma anche terre ghiacciate, dimensioni abitate dagli spiriti dei morti e paesi sommersi. In ognuno di 'sti posti vi saranno creature socievoli e nemici instancabili che, a seconda del loro elemento di provenienza (aria, acqua, terra o fuoco), potranno essere combattuti più o meno efficacemente con incantesimi e armi varie (un mito l'ascia della tempesta!). Che altro dire? Beh, io mi fermerei qui per evitare di rovinarvi qualche inaspettata sorpresa, sappiate solo che Re Richard è momentaneamente in vacanza e che, come suo diretto successore, sarebbe il caso, al suo ritorno, di fargli trovare il trono stirato e inamidato a dovere!
Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti

Jakel è il consigliere dell'Oracolo, alle sue spalle potete vedere lo specchio che andrà ricomposto per finire il gioco.

I negozi come questo non saranno rari a Gladstone, cercate solo di scegliere bene la merce! Un consiglio: prendete immediatamente l'arco magico che vende 'sto tizio, è davvero un'arma insostituibile!

schermo prenderà posto un sunto dell'inventario vero e proprio che, comunque, potrà essere osservato nella sua completezza semplicemente premendo un bottone. Gli oggetti fondamentali che avrete con voi saranno tre: il vostro diario (su cui verranno scritte tutte le magie, le note e le curiosità), la bussola e, naturalmente, il vostro zainetto portatutto dell'Uomo Ragno. Oltre a ciò, un'altra serie di slot vi mostrerà cosa portate attualmente indosso: armature, scudi, anelli, armi da corpo a corpo e armi da lancio. Certamente, sotto a questo punto di vista, il gioco non è che sia molto ben strutturato, il meglio rimane sempre l'inventario visto anni addietro in Ultima

Ragni! Schifosi, luridi ragni! Fateli fuori prima che vi avvelenino o che mi facciano svenire! Ooooh quanto li odio!

Gli accampamenti notturni accanto a un falò sono un po' il simbolo del fantasy; già, però anche gli agguati!

PC

Lands of Lore 3 è, né più né meno, quello che è stato il suo predecessore: un RPG tutto sommato accettabile e giocabile, che però non basa assolutamente i suoi punti di forza sull'aspetto esteriore. La grafica era già vecchia due anni fa, ora, nonostante sia stata arricchita con luci e feature di diverso tipo, non si può certo considerare al passo coi tempi. Il sonoro segue a ruota la grafica: effetti semplici e nessun supporto per mega surround o roba simile. Diciamolo: tecnicamente LOL 3 non è nulla di speciale, soprattutto se messo a confronto coi futuri RPG che tra breve usciranno sul mercato (Ultima in primis); c'è però qualcosa nel prodotto che ve lo farà giocare ugualmente, quella sensazione che c'era sin nel primo LOL (che continua a essere il migliore del gruppo, un vero mito!)... Forse è merito degli sceneggiatori che hanno pensato bene di riprendere la storia della famiglia reale, forse sono stati i designer che hanno deciso di ambientare il tutto nei luoghi già incontrati in Throne of Chaos, fatto sta che non ho trovato questo RPG poi così male, anzi!
L'idea di poter scegliere quali abilità far sviluppare a Copper iscrivendolo alle gilde è buona, l'enorme numero di oggetti, pozioni e addirittura la Pharmacopea, hanno dell'incredibile, così come la diversità di magie che servono per abbattere il nemico a seconda dell'elemento da cui deriva... In generale si può dire che si nota la mano di gente che ci sa fare, peccato che non si possa dire lo stesso quando si parla della parte tecnica del tutto! Essere in un dungeon in finto 3D e vedere ancora dei mostri in bitmap che ti vengono addosso (anche se con un miliardo di frame per le rotazioni), mi ha un po' indispettito, quando però poi si è trattato di trovare un passaggio segreto cercando sulla parete un bottone occultato, non ho potuto fare a meno di ripensare ai tempi dei mitici Eye of the Beholder e Dungeon Master, imbellendomi non poco. Gli enigmi rispecchiano quelli tipici di un gioco di ruolo classico: piattaforme da premere in un certo ordine, oggetti da recuperare in cambio di favori, ecc. Peccato che, come al solito, il loro numero non sia poi così elevato, diciamo pure che anche questa volta si è data più importanza agli scontri che alla materia grigia...
L'inventario, il bestiario e il sistema per segnare le magie potevano senza dubbio essere sviluppati meglio, però mettiamola così: se siete disposti a chiudere un occhio su una grafica non proprio al passo coi tempi e a sbattervi un po' per imparare a gestire Copper, allora LOL 3 potrebbe prendervi, soprattutto se avete giocato agli altri due capitoli della saga (il primo, oltre che mitico, è indispensabile nella ludoteca di tutti i maniaci dell'RPG!). Se siete invece tra quelli che durante un combattimento contano i poligoni per vedere a che punto può arrivare il motore del gioco, allora vi consiglio di comprarvi Unreal Turnament o, quanto meno, di aspettare Quake 3! Per quanto mi riguarda: lunga vita ai draghi!

HARDWARE

Per viaggiare ancora una volta nelle terre di Re Richard, come minimo avrete bisogno di un P166MHz con 32 MB di Ram, 450 MB di spazio libero su Hard Disk e Windows 95/98 o NT. Se però pensate di divertirvi durante le vostre scorribande, la configurazione consigliata salirà ad almeno un P2 a 233MHz con 64MB di Ram, 1GB di spazio su Hard Disk e una scheda grafica 3dfx (Voodoo o Voodoo 2) o AGP 2x (LOL3 funziona coi driver Direct 3D).

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — 02 / 76006664 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — 02 / 86463414 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — 02 / 29522845 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — 06 / 39737172 — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — 030 / 44654 — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — 0041 / 91 / 9213848 — PERGIOCO

MAGGIO 1999

JOYPAD

FREESTYLE PRO + MOTOCROSS	129.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS GAME PAD PRO USB	79.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	99.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	69.900
THRUSTMASTER FUSION GAMEPAD	59.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGITECH	49.900
WINGMAN GAMEPAD USB+ GIOCO	69.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	49.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II (MAC)	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK + THROTTLE	279.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE FEED. PRO	269.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
WINGMAN EXTREME DIGIT.+GIOCO	99.900
WINGMAN FORCE + 3 GIOCHI	299.000
WINGMAN INTERCEPT. + F22(DID)	129.900

SCHEDE VIDEO

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VooDoo 2 12Mb PCI	339.000
DIAMOND MONSTER Fusion Banshee	299.000
DIAMOND VIPER 550 AGP	299.000
DIAMOND VIPER 550 AGP TV	349.000
DIAMOND VooDoo 2 8Mb	249.000
DIAMOND VooDoo 2 12Mb + Giochi	349.000
DIAMOND VooDoo 2 12Mb	319.000
MATROXMILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VooDoo 2	299.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE AGP	299.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE PCI	279.000

VOLANTI

DEXXA STEERING WHEEL	99.900
FORCE FEEDBACK WHEEL	299.000
JOYRIDER PRO 4-in-One	239.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE FEEDBACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	319.000
THRUSTMASTER Formula Force GT	339.900
THRUSTMASTER Formula Sprint	149.900
THRUSTMASTER T3	229.900
WINGMAN Formula	199.000
WINGMAN Formula Force	379.000

CD ROM VIDEOGAMES

AZIONE

3D ULTRA PINBALL Ing	24.900
ABE'S EXODDUS Ita	79.900
ADDICTION PINBALL	59.900
ANASTASIA	99.900
AREA 51 Win'95 Ame	69.900
ASGHAN Ita	99.900
ASTEROIDS	39.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
CENTIPEDE	79.900
CLAW	49.900
CYDONIA Ame	99.900
DARK RIFT	49.900
DEAD RECKONING	69.900
DISCWORLD NOIR	99.900
DISNEY 3 VIDEOGAMES CLASSICI	69.900
DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES 2	99.900
DOUBLE AGENT Ita	69.900
FUTURE COP Asia	69.900
G-POLICE Ita	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GLOVER Ita	99.900
HEDZ Ita	79.900
HUGO WILD RIVER	79.900
IL QUINTO ELEMENTO Ita	89.900
INCOMING	59.900
INCOMING Subversion	49.900
JAZZ JACKRABBIT EASTER + JJ2	39.900
LEO THE LION	69.900
LODE RUNNER 2 Ame	84.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.900
NFK	89.900
NIGHTLONG Ita	79.900
NIGHTLONG UnionCity Conspiracy	59.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	59.900
O.D.T.	79.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OUTWARS Ing	89.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	19.900
PINBALL MADNESS	49.900
PINBALL TURBO RACING	64.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	29.900
PROJECT PARADISE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
Q.A.D.	59.900
RAYMAN GOLD Ita	59.900
RESIDENT EVIL 2 Ame	99.900
RESIDENT EVIL 2 Ita	99.900
RIOT	59.900
ROBOTRON X	59.900
ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
SCORCHED PLANET Ita	49.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SHADOW MASTER	49.900
SLAMSCAPE	19.900
SONIC R	79.900
SOUTH PARK	79.900
STRATOSPHERE CONQ. OF SKIES	99.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 Ita	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUBSPACE	69.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
T-MEK	29.900
THE CROW City of Angels Win'95	89.900
THE FULL WORMAGE	59.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOMB RAIDER	39.900
TOMB RAIDER 2 Ita	69.900
TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
TUNGUSKA	99.900
TUNNEL B1 Ing	49.900
ULTRAFIGHTERS	79.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
WAR GODS	59.900
WARGAMESIta	99.900
WARGASM Ing	89.900
WORMS ARMAGEDDON Ita	79.900

VIRTUALI

ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Ita	19.900
BLAM! MACHINE HEAD Ita	69.900
CARMAGEDDON 2 Ita	89.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
CARNIVORES	74.900
DARK PROJECT L'Ombra del Ladro	99.900
DEFCON 5	29.900
DELTA FORCE Asia	99.900
DELTA FORCE Ita	99.900
DOGZ II(cucciolo virtuale)	59.900
DOOM/QUAKE Carnage'n'chaos	69.900
DREAMS to Reality Ita	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49.900
FORCED ALLIANCE	59.900
FORSAKEN Ing	89.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
GUNMETAL	79.900
HALF LIFE Ame	89.900
HALF LIFE Ing	89.900
HALF LIFE Ita	99.900
HARDWAR	89.900
HEAVY GEAR	49.900
HERETIC 2 Ita	79.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HEXEN II Ita	29.900
HEXEN II Portal of Praevus	59.900
JEDI KNIGHT Ita	49.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Ame	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Ita	59.900
LAST RITES	29.900
LEAD AND DESTROY Uprising 2	89.900
LULA Virtual Babe	49.900
MADSPACE Ita	69.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR 2 MERCEN. Ltd.	29.900
MECHWARRIOR II Double Pack	19.900
OUTLAWS	49.900
PAX CORPUS	49.900
QUAKE	29.900
QUAKE Scourge of Armagon	39.900
QUAKE The Offering	49.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
QUAKE 2 Ame	59.900
QUAKE 2 Extremities Ita	49.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Ground Zero	29.900
QUAKE 2 Ita	39.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Reckoning	29.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900
RECOIL Ita	99.900
RED LINE	99.900
ROBORUMBLE	89.900
ROGUE SQUADRON Star Wars Ita	114.900
SANDWARRIORS	79.900
SCARAB Ing	39.900
SHADOW WARRIOR Ita	39.900
SHOGO Ame	89.900
SHOGO Ita	69.900
SIN Ame	79.900
SIN Ita	79.900
SIN Wages of Sin Ing	49.900
SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	99.900
SPEC OPS Ing	89.900
SPEC OPS Ita	89.900
SPEC OPS Ranger Team Bravo	59.900
STAR WARS MILLENNIUM FALCON	139.900
STARFLEET ACADEMY Star Trek	49.900
SUB CULTURE	49.900
TAMAGOTCHI (cucciolo virtuale)	49.900
TERMINATOR SKYNET Ing	49.900
TERRACIDE Win'95	79.900
THE CHOSEN Blood 2 Ita	79.900
THE CHOSEN Nightmare Levels	59.900
TRESPASSER Ita	99.900
TRIBES	89.900
TUROK 2 Ita	79.900
UNREAL	49.900
UNREAL Unreality	39.900
VIRUS	79.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	49.900
WWII GI	59.900
X-COM INTERCEPTOR Ing	69.900
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
ZPC Win'95	39.900

AUTOMOBILISMO

ANDRETTI RACING Ita	49.900
ANDRETTI RACING Ita Box	49.900
AXELERATOR	49.900
BUGGY Ita	79.900
COLIN McRAE RALLY Ita	89.900
CRIME KILLER	59.900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	29.900
DETHKARZ Ita	89.900
F1 RACING Ita	39.900
FORMULA 1 '97 Ita	69.900
GRAND PRIXLEGENDS Ita	89.900
GRAND PRIX 2 Ing	29.900
GRAND PRIX 2 Ita	39.900
GRAND PRIX 2 Track Pack 98	39.900
GRAND TOURING Ita	69.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900
GTA London	49.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76 ARSENAL	29.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900
MAD TRAX	79.900
MONACO RACING SIMUL. 2 Ing	69.900
MONACO RACING SIMUL. 2 Ita	94.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
NASCAR RACING 1999 Ame	99.900
NASCAR REVOLUTION	99.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79.900
NEED FOR SPEED 3 Ita	49.900
POWERSLIDE Ita	84.900
RACING FEVER	39.900
ROLL CAGE Ita	89.900
SCARS	69.900
SCREAMER INJECTION	94.900
SCREAMER RALLY	39.900
SPEED HASTE Ita	29.900
STREETS OF SIM CITY Ita	74.900
TEST DRIVE 4	49.900
TEST DRIVE 4X4 Ita	99.900
TEST DRIVE 5 Asia	79.900
TEST DRIVE 5 Ita	99.900
TOCA TOURING 2	99.900
TOTAL RACING	49.900
V-RALLY Ing	64.900
V-RALLY Ita	69.900
VANGERS	89.900
VIPER RACING	69.900
WRECKIN' CREW + JOYPAD	49.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900

MOTOCICLISMO

EXTREME XG2	79.900
MANX TT Superbike Ing	49.900
MANX TT Superbike Ita	59.900
MOTO RACER	49.900
MOTO RACER 2 Ita	79.900
REDLINE RACER Ita	39.900
SUPERBIKE Ita	99.900

CORSE ALTRI VEICOLI

BARRAGE	79.900
IGNITION	39.900
JETFIGHTER FULL BURN Ame	99.900
JETFIGHTER FULL BURN Ita	79.900
POWERBOAT RACING Ame	39.900
WIPE OUT 2097	79.900

GIOCHI SOCIETA'

BARBIE CREA GIOIELLI	119.900
BARBIE MAGICO SAL. BELLEZZA	79.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
BARBIE STILISTA Crea la Moda	99.000
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49.000
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BEAT THE HOUSE 2	79.900
BICYCLE BRIDGE	39.900
BICYCLE POKER	39.900
BICYCLE SOLITAIRE	39.900
BOGGLE	64.900
CAESAR PALACE SLOTS	64.900
CARD CRAZY	79.900
CHESSMASTER 6000 Ita	89.900
CLUEDO Omicidio Blackwell Gr.	84.900
COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900
DROIDWORKS Ame PC/MAC	99.900
EM@IL BATTLESHIP	49.900
EM@IL CHESS,CHECKERS,BACKG.	49.900
FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
ISOLA LEGO Ita	84.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900
LARRY'S CASINO	69.900
LEGO CREATOR	99.900
LEGO LOCO	79.900
LEGO SCACCHI	99.900
LOTTO MAGIC 2000	84.900
MASTERMIND	49.900
MOVING PUZZLE Action Flights	29.900
MOVING PUZZLE Nature Events	29.900
MOVING PUZZLES Fun Sports	29.900
MOVING PUZZLES Motor Sports	29.900
MOVING PUZZLES Sea World	29.900
PICTIONARY Win'95	39.900
POWER CHESS 2 Ing	79.900
POWER CHESS 98 Ita	89.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	49.900
SCOTLAND YARD Ing	79.900
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	29.900
SISTEMISTICA PACK 32 SQUADRE	169.900
SLOT CITY PC/MAC	79.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm. Ame	69.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm. Ita	89.900
STRATEGO Ing	69.900
STRATEGO Ita	89.900
SUPERENALOTTO	69.900
SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
TOTOCALCIO 1998/99	69.900
TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOGOAL 1998/99 32 SQUADRE	69.900
TOTOGOAL 1998/99 VOC. 32 SQ.	99.900
TOTOMAGO 1998/99	69.900
TOTOSEI 1998/99	69.900
TRIS TOTIP	69.900
VEGAS GAMES '99 Ita	39.900

SIMULAZIONI DI VOLO FLIGHT SIMULATOR

FLIGHT SIMULATOR '98 Ita +Volo	119.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	99.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129.900

Flight SimulatorADD-ON

747	59.900
747 International Pack	59.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AIRBUS 2000	69.900
AIRLINE ADVENTURES	39.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	69.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL..	59.900
CLEARED TO LAND	49.900
CONCORDE Ultimate Flying Exp.	59.900
DANGEROUS AIRPORTS	89.900
FLIGHT ACADEMY 98	79.900
FLIGHT ADVENTURES 1	49.900
FLIGHT DIRECTOR 99 Profession	69.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLIGHT SHOP 5.1	49.900
FS GLOBAL UPGRADE	89.900
FS WEATHER PLUS	49.900
GLOBAL SORTIES	29.900
INSTANT AIRPLANE MAKER	89.900
JAPANESE AIRCRAFT COLLECT.	39.900
PRE-FLIGHT	59.900
PRO FLIGHT	79.900
RAF COLLECTION	49.900
SPECIAL AIR MISSION	54.900
TERROR IN THE AIR	49.900
THE TRIANGLE	89.900
TUPOLEV TU-154	49.900
ULTIMATE CLASSIC WINGS	79.900

Flight Simulator D.DISK

AIR SHOW by MINDSCAPE	59.900
AIRFIELD Vol 1	89.900
BAVARIA SCENERY	39.900
CANADA SCENERY	64.900
DC-3	29.900
EFIS '98 Ita	79.900
EUROPE 3	39.900
FS ACTION! SCENERY	79.900
FS CLOUDS & TEXTURES PRO	59.900
GERMAN AIRPORTS 2	49.900
GREAT BRITAIN	69.900
HONG KONG 99	49.900
IRELAND	49.900
ITALY 98	59.900
MAYDAY MAYDAY	64.900
MELBOURNE	99.900
RESCUE AIR 911	49.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY GREAT BRITAIN Part 3	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
VENEZIA 98	29.900

Tutte le altre Sim. VOLO

A-10 CUBA Special Edition	39.900
AHX1	74.900
AIR WARRIOR III Ame	69.900
APACHE HAVOC Ita	99.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89.900
COMANCHE 3 Ita	49.900
COMBAT PILOT	49.900
DAWN OF ACES	59.900

PERGIOCO

PER COMPRARE DA TUTTA ITALIA - CONSEGNE CON CORRIERE

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO ®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — 02 / 76006664 PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — 0382 / 530719 PERGIOCO Point

FIRENZE vialeSPARTACO LAVAGNINI40 — 055 / 476910 PERGIOCO Point

VERONA via G.DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — 045 / 8014243 PERGIOCO Point

ROMA via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — 06 / 86211864 PERGIOCO Point

EUROPEAN AIR WAR Ita	99.900
F-16 AGGRESSOR Ita	99.900
F-16/MIG 29 Ing	89.900
FALCON 4.0 Ing	79.900
FALCON 4.0 Ita	99.900
FIGHTER PILOT Ing	59.900
FIGHTER PILOT Ita	99.900
FIGHTER SQUADRON Ita	99.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT DECK BLUE ANGELS	59.900
FLIGHT SCHOOL Ing	59.900
HIGH SKY DOUBLE PACK	59.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
LONGBOW 2 Ita	49.900
LONGBOW GOLD	41.900
LUFTWAFFE COMMANDER Ame	99.900
LUFTWAFFE COMMANDER Ita	99.900
PACIFIC THEATRE	89.900
PRO PILOT 99	99.900
RED BARON 2 Ita	39.900
STUKA	59.900
TEAM APACHE Ita	99.900
TOP GUN 2 Ame	89.900
TOP GUN 2 Ita	99.900
WARBIRDS On-Line	49.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900
WWII FIGHTERS	119.900

SIMULAZIONI NAVALI & TANK

688(I) HUNTER/KILLER Ita	49.900
ARMORED FIST 2 Ita	49.900
iPANZER '44 + IM1A2 ABRAMS	99.900
PANZER COMMANDER Ing	89.900

AVVENTURE

A FORK IN THE TALE	49.900
A.D.2044	69.900
ABYSS Incident at Europa	79.900
AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139.900
ALONE IN THE DARK 3	49.900
ANIMAL	59.900
ATLANTIS Ita	49.900
ATLANTIS Ita	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BALDUR'S GATE Ame	99.900
BALDUR'S GATE Expansion Ame	69.900
BALDUR'S GATE Ing	79.900
BALDUR'S GATE Ita	89.900
BALDUR'S GATE Tale Swordcoast	29.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BIOSYS Ing	89.900
BIOSYS Ita	99.900
BLACK DAHLIA Ita	99.900
BLADE RUNNER Ita	49.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Ing	34.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
DARK EARTH Ing	29.900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	49.900
DEATHTRAP DUNGEON Ita	79.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DOGDAY Ing	79.900
DRAGON LORE II	41.900
DROIYAN	59.900
EGYPT Ita	49.900
ERASER TURNABOUT	59.900
EXCALIBUR 2555 AD Ing	39.900
EXCALIBUR 2555 AD Ita	49.900
FALLOUT 2 Ita	89.900
FALLOUT Ing	49.900
FALLOUT Ita	49.900
FEEBLE FILES	49.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	49.900
FINAL FANTASY VII Man.Ita	99.900
GET MEDIEVAL Ing	49.900
GRIM FANDANGO Ing	69.900
GRIM FANDANGO Ita	99.900
HARDLINE Ing	59.900
HEXPLORE	79.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	79.900
KARMA Collera Immortale	59.900
KING'S QUEST Maschera Eternità	99.900
KING'S QUEST Mask of Eternity	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	59.900
KLINGON HONOR GUARD Ita	89.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LANDS OF LORE 2 Ita	49.900
LANDS OF LORE 3 Ita	109.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LEGACY OF KAIN Ita	29.900
LIATH Ita	89.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MIGHT & MAGIC VI Ita	39.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MONKEY ISLAND 3 Ita	49.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS OF LIGHT AND DARKNESS	49.900 89.900
OPEN HEART	99.900
PERFECT ASSASSIN Ita	89.900
PHANTASMAGORIA 2 Ing	39.900
PRISONER OF ICE Ita	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
RAGE OF MAGES Ame	66.900
RAGE OF MAGES Ita	79.900
REDGUARD Elder's Scrolls Adv.	99.900
REDJACK Ing PC/MAC	89.900
REDJACK Ita PC/MAC	99.900
RETURN TO KRONDOR Ame	84.900
RETURN TO KRONDOR Ita	99.900
RETURN TO ZORK Ing	29.900
RETURN TO ZORK Ita	39.900
RING Ing	69.900
RING Ita	99.900
RIVEN Ita PC/MAC	69.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SANITARIUM	89.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SILVER Ing	89.900
SILVER Ita	99.900
SPYCRAFT Ita	39.900
STAR TREK Feder.Compilation	89.900
STARSIEGE Ame	109.900
STELLARIS Citta'di Cristallo	64.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900
STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERUPC/MAC	59.900
THE DIG	49.900
THE X FILES GAME ItaPC/MAC	129.900
TREASURE HUNTER Ing	69.900
TROPHY CASE II	49.900
UBIK Ita	49.900
UBIK Ita Parlato	49.900
ULTIMA ON-LINE Second Age	129.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900
VERSAILLES Ita	49.900
VITAE	19.900
WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	79.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	29.900
ZORK NEMESIS Ita Parlato	49.900

SPORT

Calcio

ACTUA SOCCER 2	39.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	59.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39.900
CALCIO MANAGER	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	89.900
FIFA 97	41.900
FIFA 97 Ing	10.000
FIFA 98	49.900
FIFA 99 Ame	59.900
FIFA 99 Ita	99.900
FOOTBALL MASTERS 99	49.900
FOOTBALL WORLD MANAGER Ing	89.900
FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	99.900
FOX SPORTS SOCCER 99	84.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
KICK OFF 3	39.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Ing	69.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
PLAYER MANAGER 98/99 Ing	69.900
PREMIER MANAGER 98 Ing	39.900
PREMIER MANAGER 99 Ing	89.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SCUDETTO 3	99.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	29.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE Ita	99.900
ULT.SOCC.MANAGER 99 Aggiorn.	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAG. 99 Ita	79.900
VIVA FOOTBALL Ita	89.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900

Tutti gli altri SPORT

ACTUA ICE HOCKEY	39.900
ACTUA POOL Ita	94.900
ACTUA TENNIS	89.900
BASEBALL 2000	89.900
BASEBALL 99 Triple Play	79.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BASEBALL MOGUL	89.900
BEAVIS & BUTTHEAD BUNGHOLE	59.900
BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
DEER HUNTER 2	49.900
DEER HUNTER COMPANION	29.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
ESPN PRO BOARDER Ita	99.900
EXTREME TRIAL MOTOCROSS Ita	89.900
FANTASY SPORTS PRO 99	59.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FOOTBALL PRO '99 SIERRA	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
LINKS 99	109.900
LINKS LS Davis Love IIIPC/MAC	49.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900
LINKS LS PHOENIX	59.900
LINKS LS TRIAL 9 '99	29.900
MADDEN 98	49.900
MADDEN NFL 97	29.900
MADDEN NFL 98	49.900
MICROSOFT GOLF 1999	89.900
MOTOCROSS MADNESS 3D	59.900
MOTOCROSS MADNESS Ame	59.900
NBA LIVE 97	39.900
NBA LIVE 98	49.900
NBA LIVE 98	49.900
NBA LIVE 99 Ita	69.900
NFL GAMEDAY 99	99.900
NHL99 Ita	94.900
NHL 98	49.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	89.900
POOL:SHARK	89.900
REMINGTON UPLAND BIRD HUNT.	59.900
ROLAND GARROS 1998	69.900
SKI RACING Extreme Edition	89.900
SKI RACING Ita	39.900
SOLID ICE HOCKEY Ame	49.900
THE FRENCH OPEN 1998	69.900
THE GOLF PRO Double Pack	99.900
TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900
TROPHY BASS 2	59.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900
WCW NITRO Ita	69.900
WILD TURKEY HUNT	39.900

STRATEGIA

101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
7th LEGION Ita	39.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ita	99.000
AGE OF EMPIRES Ita	79.000
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ing	69.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ita	89.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territories	29.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ame	109.900
ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ita	119.900
ANNO 1602 Ita	94.900
ARMOR COMMAND Ing	59.900
ARMOR COMMAND Ita	49.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	49.900
ART OF MAGIC Guerra dei Maghi	99.900
AXIS & ALLIES Ing	89.900
AXIS & ALLIES Ita	99.900
BATTLE OF BRITAIN Ame	119.900
BATTLE OF BRITAIN Ing	99.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BATTLEGROUND COLLECT.1 Ame	59.900
BATTLEGROUND COLLECT.2 Ame	49.900
BATTLES COLLECTOR'S EDITION	69.900
CAESAR II Ita	39.900
CAESAR III Ing	79.900
CAESAR III Ita	99.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CHAOS GATE Warhammer 40K Ing	99.900
CHAOS GATE Warhammer 40K Ita	99.900
CHICKAMAUGA Battlegr. 9 Ame	119.900
CIVIL WAR	29.900
CIVILIZATION CALL TO POWER Ing	109.900
CIVILIZATION CALL TO POWER Ita	109.900
CIVILIZATION II Fantastic World	39.900
CIVILIZATION II Ita	39.900
CIVILIZATION II MultiPlayer In	39.900
CIVILIZATION II Ultimate	69.900
CLOSE COMBAT 3 Russian Front	99.900
COMMAND & CONQUER Ita	49.900
COMMANDOS Ita	99.900
COMMANDOS Quando Dovere Chiama	59.900
CONQUEST EARTH Ing	29.900
CONQUEST EARTH Ita	69.900
CONSTRUCTOR Ita Parlato	59.900
COUNTER ACTION	39.900
COUNTER BLOW	59.900
CREATURES 2 Ita	79.900
CREATURES 2 Life Kit Ita	49.900
CYBERSTORM 2 Ame	69.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	49.900
DARK REIGNIng	39.900
DARK REIGNIta	24.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	49.900
DARK REIGN Expansion	49.900
DARKLORDS RISING Ita	99.900
DARKLORDS RISING Warlords III	109.900
DEADLOCK 2 Ame	79.900
DEADLOCK 2 Ita	79.900
DEO GRATIAS Ing	69.900
DEO GRATIAS Ita	99.900
DESTINY Win'95	49.900
DOMINANT SPECIES	99.900
DOMINION	99.900
DUNE 2000 Ita	99.900
DUNGEON KEEPER Ita	49.900
EARTH 2140 Ita	39.900
EASTERN FRONT	49.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL LIBERATION Warhamm. Epic	89.900
GANGSTERS Ita	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	39.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 Ame	109.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 Ing	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 Ita	109.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900
IMPERIALISM 2 Ing	89.900
IMPERIALISM Ita	89.900
INDUSTRY GIANT Ita	89.900
KKND 2 Krossfire	69.900
KNIGHTS AND MERCHANTS Ing	69.900
KNIGHTS AND MERCHANTS Ita	74.900
LANDER	89.900
LIBERATION DAY Ame	69.900
LIBERATION DAY Man. Ita	79.900
LORDS OF MAGIC Ita	69.900
LORDS OF THE REALM 2 Ita	39.900
LULA Double Pack Ing	69.900
LULA The Sexy Empire Ita	39.900
MACHINES	89.900
MAGIC & MAYHEM	89.900
MANKIND Ing	79.900
MANKIND Ita	99.900
MAX 2 Ing	79.900
MECH COMMANDER Ita	99.900
MISSION CHAMELEON	69.900
MYTH The Fallen Lords Ita	39.900
NETSTORM Islands at War Ing	29.900
NETWORKS A4 Ita	49.900
NORTH Vs. SOUTH Ing	84.900
NORTH Vs. SOUTH Ita	99.900
OPERATIONAL ART OF WAR	49.900
OPERATIONAL ART OF WAR Pack 1	59.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
OUTPOST 2 Ita Parlato	49.900
PACIFIC GENERAL	29.900
PEOPLE'S GENERAL Ing	99.900
PEOPLE'S GENERAL Ita	99.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	69.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita Parlato	99.900
POPULOUS The Beginning Ame	59.900
POPULOUS The Beginning Ita	69.900
POWER THE GAME	49.900
PROJECT AIROS	49.900
RAILROAD TYCOON II Ing	79.900
RAILROAD TYCOON II Ita	99.900
RAINBOW SIXTom Clancy's Ing	69.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ita	99.900
RAINBOW SIX Eagle Watch Ame	59.900
REBELLION Star Wars Ita	49.900
RED ALERT Jewel	39.900
RED ALERT Megabox Ing	79.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	29.900
RISING LANDS Ita	19.900
RIVAL REALMS	79.900
RIVERWORLD Ing	79.900
RIVERWORLD Ita	99.900
ROLLER COASTER TYCOON Ing	89.900
ROLLER COASTER TYCOON Ita	99.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ame	69.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ing	59.900
SAGA L'Ira dei Vichinghi Ita	109.900
SEMPER FI Ita	69.900
SETTLERS 2	29.900
SETTLERS 3 Ing	49.900
SETTLERS 3 Ita	99.900
SETTLERS 3 Mission CD Ing	39.900
SEVEN YEARS WAR	59.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 3000 Asia	79.900
SIM CITY 3000 Ita	109.900
SKULL CAPS	99.900
SOLDIERS AT WAR	59.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
SPEARHEAD Ing	69.900
SPEARHEAD Ita	89.900
SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	59.900
STAR GENERAL	39.900
STARCRAFT BATTLECHEST Ita	109.900
STARCRAFT Brood War Ing	59.900
STARCRAFT Brood War Ita	59.900
STARCRAFT Ita Parlato	89.900
STARCRAFT Retribution	59.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARCRAFT Stratospace	39.900
STARS Ita	39.900
STURMTRUPPEN RISIKEN PC/MAC	89.900
THEME HOSPITAL	49.900
TIDES OF WAR Ame	89.900
TONE REBELLION	49.900
TOTAL AIR WAR Ing	99.900
TOTAL AIR WAR Ita	99.900
TOTAL ANNIHILATION COMPLETO	89.900
TOTAL ANNIHILATION Ing	39.900
TOTAL ANNIHILATION Ita	49.900
TRIBAL RAGE	49.900
ULTIMATE WWII WARGAME COLL.	89.900
URBAN ASSAULT Ame	49.900
WALL STREET TRADER	59.900
WAR INC.	99.900
WARBREEDS Ita	59.900
WARCRAFT II	39.900
WARCRAFT BATT.CHEST PC/MAC	69.900
WARHAMMER PACK	89.900
WATERWORLD	69.900
WESTERN FRONT Ita	99.900
X-COM APOCALIPSE	39.900

COMPILATION

ACTION & ARCADE GAMES	10.000
AWARD WINNERS	84.900
FUN & TILT PACK	39.900
GAME RAGE Vol.1 Ita	59.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 9 Ita	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	39.900

I prezzi comprendono IVA e possono variare senza preavviso.

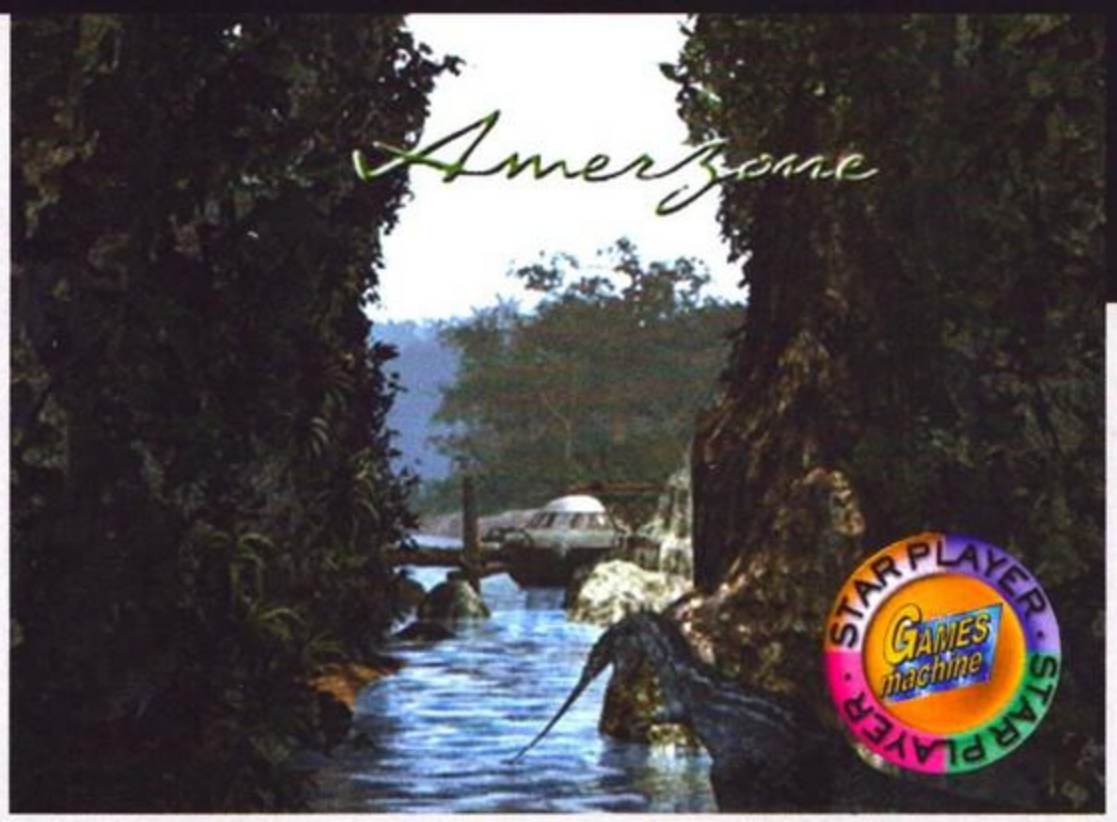
Titoli e prezzi sopraelencati sono del 10 Aprile 1999, a causa di improrogabili scadenze di consegna del nostro materiale pubblicitario per la stampa della rivista.

I negozianti possono telefonare allo 02 / 29524256

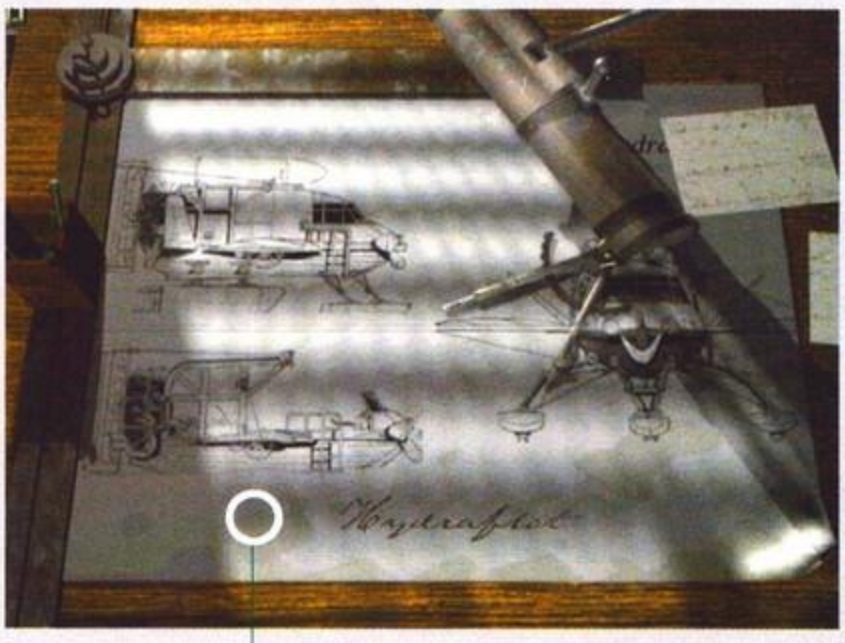
MAGGIO 1999

PERGIOCO

02-29524256 www.pergioco.com



Il Bossetti se ne è andato a Cuba? Beh, il vostro Kikko ha fatto un po' più lo stravagante e si è mosso verso gli sconosciuti lidi di Amerzone.



Ta-dah! Il progetto del Hydroflot vi rende l'idea di che razza di macchinario state andando a pilotare!

Eh già...Amerzone! Terra tropicale, dove l'acre odore del tabacco si mescola ai sapori più dolci e rassicuranti delle palme da cocco e della tambureggiante musica etnica. Paese dove il calore pungente del sole allo zenit si confonde, nell'aria, con la forza dirompente della polvere da sparo. Bel posto, direte voi! Certo, vi rispondo io! Dopotutto, quando si tratta di dover scrivere un articolo con tutti i sacri crismi del caso, TGM non lesina certo nelle spese, spedendo i propri redattori in qualsiasi parte del globo onde dovesse essere richiesta la loro presenza. A dire la verità, il mio viaggio per Amerzone è nato un po' per caso, visto che la mia unica meta doveva essere un vecchio faro nel nord della fredda terra francese di Bretagna. E' lì che ho incontrato il vecchio Alexandre, naturalista e avventuriero d'epoca: uno di quegli uomini d'altri tempi, col cappello a falda larga sempre piazzato sulle ventitre e innumerevoli rughe sul viso, ciascuna a testimonianza di un viaggio o di un paese da ricordare. Due chiacchiere col vecchio, unita alla lettura di alcune lettere e di un diario, e già avevo capito cosa mi stava aspettando...

QUEGLI STRANI VOLATILI BIANCHI

Non mi dilungherò troppo nel raccontarvi quali sono state le vicissitudini e le motivazioni che mi hanno spinto a partire per le assolate terre di Amerzone, ma vi riporterò comunque lo stretto necessario a farvi capire quello al quale andreste incontro, nel caso decidiate di ripercorrere i miei sprovveduti passi in questa incredibile avventura. Comincerò col dirvi di Alexandre e del suo passato, così lontano ormai, che anche alcuni episodi, legati alla sua scoperta degli uccelli bianchi, si stemperano nelle pieghe del tempo. Tutto iniziò una manciata di lustri fa, nel lontano 1932, quando il buon Alexandre, fresco di laurea e di studi naturalisti, venne finanziato dal museo locale per una spedizione in Amerzone, allo scopo di approfondire lo studio evolutivo della fauna e della flora locale. A tal fine, lo scienziato usufruì di buona parte dei fondi del museo (oltre che di un gruzzoletto messo da parte per l'evenienza) per la costruzione di un mezzo di trasporto mutante. L'Hydroflot, difatti, poteva servire all'occorrenza, sia da aereo, sia da barca a vela, così come da sottomarino e anche da elicottero. Raccolto tutto il materiale necessario al lungo viaggio, Alexandre prese con se un paio di amici (tra i quali un sacerdote missionario), e arrivò, dopo lunghe peripezie, in quel di Amerzone. Accadde così che venne a contatto con la leggenda degli uccelli bianchi. Discorrendo con gli autoctoni del luogo, difatti, gli venne narrato della misteriosa presenza di una specie particolare di uccelli, caratterizzati da un piumaggio bianco come quello del bucato lavato col Dash e dalla mancanza di zampe, inutili alla loro sopravvivenza, visto che la loro esistenza si sarebbe vissuta sempre e per quantunque in volo. Fu forse la sete di conoscenza, o una improvvisa attrazione verso quello che rappresentava l'ignoto, a spingere Alexandre nelle inesplorate terre interne del territorio di Amerzone. Un viaggio pazzesco, che a raccontarlo adesso, dopo che anch'io ho vissuto la stessa esperienza, non mi capacito ancora a quali risorse possa attingere un uomo, per tentare una missione così disperatamente pericolosa.
Fatto sta che Alexandre ce la fece. Trovò gli uccelli e, in un qual senso, anche l'amore. Visse quasi un anno alle pendici del vulcano che gli uccelli bianchi avevano eletto a loro dimora, ospite integrato di una tribù di cui nessuno conosceva l'esistenza, veri e propri custodi del segreto al quale Alexandre era ormai indissolubilmente legato. Se non altro perché l'affetto di una giovane e dolce ragazza del luogo, non meritava il tradimento.
E invece Alexandre tradì! Rubò

Le locazioni sott'acqua sono (leggete il labiale) fa-vo-lo-se! L'immagine statica non rende giustizia alle rifrazioni prodotte dal mare sulla luce.

Il sistema Lightwave permette anche di alzare la testa... giusto per vedere che su Amerzone splende sempre il sole

Non ci crederete, ma questo è un computer del 1932. Ma che genio sto Alexandre!

Quando troverete l'uovo, proverete un grande impulso di farvelo al tegamino.

dalle pendici del vulcano l'uovo che gli uccelli bianchi avevano faticosamente deposto, per riportarlo in Europa, abbandonando la felicità sentimentale che aveva trovato in Amerzone, per inseguire quella più effimera e pericolosa della notorietà scientifica. Purtroppo per lui, il mondo scientifico ignorò beatamente la sua scoperta, additandolo come visionario e truffatore, ladro dei fondi che il museo aveva messa a sua disposizione per il viaggio in Amerzone.

Nell'inventario ci potete piazzare solamente otto oggetti. Oddio, non è che vi capiterà di averne di più, e poi si sa che nello zaino bisogna sempre tenere una bella scorta di zampirone

passati peccati! Ma ormai Alexandre era troppo vecchio e stanco per affrontare un'altra spedizione in Amerzone. Tutto era già pronto, anche una nuova e più performante copia del Hydroflot. Mancava solo qualcuno che facesse lo sporco lavoro di riportare l'uovo al suo luogo d'origine. Ecco perché TGM mi ha mandato al vecchio faro: dopotutto, un viaggio in quel di Amerzone qualcuno doveva pur farlo.

Terra di Bretagna. Lontano si scorge il faro, dimora del vecchio Alexandre, mentre sulla strada giunge, come il cacio sui maccheroni, un postino chiacchierone.

assaggio dell'aria che si respira giocando a questo magnifico titolo targato Microids. Avventura particolare, dicevo, e dall'ambientazione alquanto interessante. Non per niente, l'idea originale di Amerzone non nasce con questo videogioco, bensì dal fumetto omonimo creato e disegnato dal francese Benoit Sokal, del quale ve ne ha parlato già abbondantemente il prode Gaburri nella preview del numero scorso. L'artista d'oltralpe ha partecipato attivamente al progetto di questo titolo, sia scrivendo ex novo trama ed enigmi, sia collaborando con i grafici della Microids, al fine di mantenere anche empiricamente il feeling del fumetto originale. L'attenzione

Ecco uno degli esempi di come la sistematica e la filogenesi animale vanno a farsi benedire. Ma che razza di animale è mai questo? A me ricorda tanto lo Svanoni.

Dopo diversi anni (leggete: quasi ai nostri giorni), l'uovo, che era rimasto infognato in qualche antro nascosto del museo, venne restituito all'ormai vecchio scienziato, il quale si accorse che l'uovo viveva ancora. Dopo tutti gli anni passati, l'uovo viveva! Eccola, la speranza di una remissione per i propri

Un vecchio prete prega sulla tomba di qualcuno. Hei, ma quello non mi sembra una faccia sconosciuta. Non sarà mica...

Il diario di Alexandre, oltre a essere disegnato da dio, è anche prodigo di suggerimenti utili per il proseguimento dell'avventura. Basta saper leggere tra le righe.

PIÑACOLADA E ZANZARE GIGANTI

Amerzone è un'avventura un po' particolare. Vi rassicuro, innanzitutto, sul fatto che, tutto quello che vi ho narrato da cinquemila caratteri a questa parte lo troverete nei primi cinque minuti di gioco, pertanto non vi ho tolto nulla del piacere della scoperta (vi assicuro che, con l'andare delle ore di gioco, ne scoprirete davvero delle belle!), bensì vi ho dato un

riposta in questo aspetto è avvalorata dal fatto che Amerzone è stato costruito e programmato originariamente in versione DVD, sfruttando a dovere lo standard MPEG-2, e solo in fase di pre-produzione si è provveduto alla compressione dei filmati e delle locazioni, al fine di permettere l'accesso al gioco anche ai possessori di normali lettori Cd-Rom.

Tutte le locazioni sono state realizzate con il sistema Lightwave, già visto in altri titoli con alterne fortune (uno su tutti... l'ultimo capitolo della serie Zork). Ciascuna locazione, difatti, non è fissa, ma è ruotabile sia in senso longitudinale (permettendo una completa

Il primo contatto che avrete con l'Hydroflot sarà nel suo hangar. Certo che, tra il trovarlo e il farlo partire, ne dovrete fare di strada!

rotazione di 360°) che verticale, ampliando così parecchio la zona esplorabile, ma soprattutto dando un aspetto pseudo 3D (anche se tutta la grafica è renderizzata) alle vostre peregrinazioni. L'interfaccia è tanto semplice quanto efficace. Il puntatore cambia forma e sostanza a seconda dell'elemento dello scenario al quale sta puntando in quel momento. Potete così decidere di muovervi in una determinata direzione se il puntatore assume la forma di una freccia, avvicinare lo sguardo per osservare meglio determinati oggetti se apparirà l'icona di una lente d'ingrandimento, azionare leve e pulsanti col puntatore a forma di mano, e così via. Col tasto destro si accede invece al consueto pannello dell'inventario, con il quale si possono gestire fino a un massimo di otto oggetti, da far interagire con i giusti elementi attivi presenti nelle locazioni. Per compiere quest'ultima operazione bisogna semplicemente recuperare l'oggetto che vi serve dall'inventario e trascinarlo di forza nella locazione, per poi utilizzarlo nel punto che vi serve.
Personalmente ho sempre ritenuto questo tipo di interfaccia discretamente riduttivo, visto che limita, di fatto, a poche azioni semplici la risoluzione di buona parte degli enigmi che, in avventure un po' più complesse, sarebbero stati da risolvere con l'uso di una ben più ampia gamma di operazioni. In Amerzone, però, tale sistema funziona a meraviglia, sia perché gli enigmi sono estremamente logici (né, oltretutto, particolarmente difficili da risolvere), sia perché l'attenzione è stata incentrata soprattutto sulla fase esplorativa, piuttosto che su quella interattiva. Badate bene che non sto dicendo che Amerzone è simile a un film interattivo senza profondità, bensì che, se la logicità degli enigmi porta quasi sempre a sapere "cosa" fare, diversamente ci si dovrà dare molto da fare per capire "come" farlo. Ecco che vi ritroverete a vagare per le locazioni sapendo magari esattamente quale oggetto cercare, ma dovendo aguzzare l'occhio per scovarlo, assaporando nel contempo un sacco di elementi di contorno, talvolta inutili al proseguimento dell'avventura, ma assolutamente evocativi e a importante compendio nel mantenere sempre viva la curiosità del giocatore. Naturalmente, la limitazione dell'inventario a soli otto oggetti (oltretutto nemmeno combinabili tra di loro) non fa altro che rafforzare queste mie ultime considerazioni su quello che è l'approccio quasi totalmente esplorativo con il quale vi dovrete raffrontare, qualora decidiate di ricalcare le orme di Alexandre e del sottoscritto.

Il faro visto dal faro del faro.

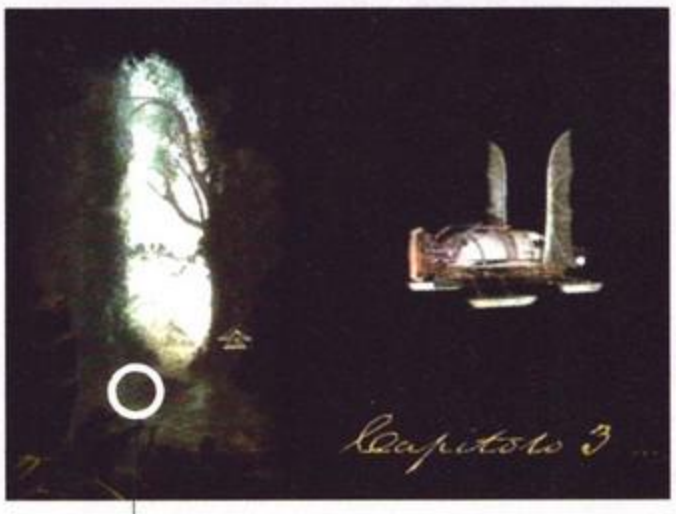
E' morto qualcuno. Non vi dico chi è e nemmeno perché. Sappiate solo che la vicenda è troppo triste per essere raccontata a bruciapelo. Se giocherete a Amerzone, preparate i fazzoletti.

Navigando sul fiume si possono fare davvero degli strani incontri. Questi simpatici animali, ad esempio, sono dotati di una lunga proboscide sottile, con la quale catturano degli insetti per poi usarli come esca per pescare, utilizzando la stessa proboscide come lenza. Certo che ce ne vuole di fantasia...

Vi pare che un paese tropicale non sia completo, se non c'è in ballo una bella rivoluzione? Indovinate un po' chi è questo brutto ceffo?

Come? Volete sapere che cosa è questo? Ma dai... non vorrete davvero che vi rovini la sorpresa, vero?

FOTOGRAFIE DAI TROPICI
Il sistema Lightwave non è solo un modo diverso e più comodo per interfacciare il giocatore al mondo di Amerzone, ma rappresenta (se utilizzato a dovere!) il sistema migliore per realizzare un prodotto graficamente all'avanguardia. A scapito di incomprensioni, vi dico che tutte le immagini che vedete in queste pagine sono state tratte dalla versione non-DVD, e quindi necessariamente compresse per non costringervi a frequenti swap dei CD, così come accadeva con i dischetti di alcune vecchie avventure per Amiga (ma anche il quasi recente Pandora Directive della Access, in quanto a swap, non scherzava proprio!). Ciò non toglie che la qualità della grafica è a livelli di sopraffina prelibatezza anche in questa versione (che, per la cronaca, occupa la bellezza di 4 dischi ottici), figuratevi che cosa



Et voilà! Cambio di capitolo... cambio di CD.

non sarà Amerzone in DVD!
Ciascuna locazione è stata disegnata con una perizia e una cura dei particolari veramente da spavento. Si vede chiaramente che, dietro a tutto il lavoro di rendering, c'è la mano di un fumettista con gli attributi. Non ho mai avuto sottomano il fumetto originale al quale Amerzone si ispira, ma l'attenzione riposta nella realizzazione di ciascun elemento grafico, contribuisce in maniera determinante a dare la sensazione al giocatore di leggere un buon libro di avventura, piuttosto che di giocare davanti a un monitor. L'impressione di "esserci" è palpabile davvero, molto di più che in diversi giochi che vantano una grafica spaziale, in vero 3D e con effetti ultrarealistici. La vera forza della grafica di Amerzone sta, infatti, nella verosimiglianza delle locazioni rispetto a quelle chi potrebbero essere le controparti reali. Non vi dico poi il basimento che si prova ogni qualvolta le vostre azioni vengono inframezzate dagli eccellenti filmati (sia parlando di quelli generici, sia dei primi piani che intervengono sui personaggi in caso attiviate i dialoghi), secondi forse solamente a quelli visti in Abe's Exodus. Anche in questo caso, aspetto con ansia la versione per DVD, perché se i filmati compressi sono di questa qualità, quelli in MPEG-2 potranno beatamente concorrere all'Oscar nella sezione degli effetti speciali. In verità, la grafica di Amerzone ha già ottenuto un riconoscimento ufficiale, vincendo a mani basse il primo premio a "Imagina 99" che, come molti di voi sapranno, è una delle più importanti rassegne di computer grafica che si svolgono nell'intero globo.
Un altro elemento che contribuisce non poco a fare di Amerzone una vera e propria esperienza è senz'altro l'aspetto sonoro. In qualsiasi situazione vi troviate, locazione o filmato che sia, le vostre orecchie saranno deliziate da musiche evocative, effetti sonori azzeccatissimi, dialoghi (in italiano... eureka!) capaci di rendere vivi i pixel asettici che compongono le facce dei personaggi. Non impiegherete molto a innamorarvi del rumore del motore del vostro Hydroflot, visto che nel corso dell'avventura sarete costretti più volte ad atterraggi di fortuna. Ma la libidine che si prova, quando si sente lo "splut splut" del motore che si riavvia, è impareggiabile.
Fino a qui potreste pensare che Amerzone sia l'incarnazione di tutto quello che avete sempre sognato di trovare in un'avventura, ma purtroppo devo rendervi conto di un paio di magagne che, inevitabilmente, vanno a incidere sul giudizio finale.
Innanzitutto, Amerzone è troppo, troppo breve da giocare. Non che io mi possa ritenere un avventuriero ultra smaliziato, tutt'altro.
Nonostante ciò, ho terminato il gioco in una trentina di ore... un po' pochino davvero! Il problema della lunghezza diventa causa-effetto del secondo inconveniente di Amerzone: l'eccessiva prevalenza dell'esplorazione sugli enigmi. Come già ho avuto modo di ribadire durante la recensione, quest'ultimo aspetto potrebbe rivelarsi elemento di eccessiva semplicità, pensando soprattutto a quei giocatori avvezzi alle avventure più classiche, quelle, per intenderci, con quaranta oggetti da gestire e combinare, talvolta anche in modo assurdo. Certo, mi rendo conto che sto entrando nel campo delle preferenze personali di ciascuno, però era mio dovere mettervi in guardia: Amerzone è un gioco assolutamente lineare nel suo svolgimento. Sappiatelo, altrimenti potreste rimanerne parzialmente delusi.
E ora scusate se tolgo il disturbo, ma ho l'Hydroflot che mi parte tra un'ora e devo ancora comprare quella maledetta crema anti-zanzara.

Ivan "Kikko" Conte

Non pensiate che il faro sia piccolo e insignificante...ci passerete molto più tempo di quello che credete.

Guardatevi bene intorno quando giocate. Ad esempio, su quella lavagna trover...ooops! ...quasi mi scappa un suggerimento!

Foto d'epoca, con Alexandre, il missionario e il terzo amico partecipante alla spedizione.

PC

Che dire? Amerzone è stata una bella sorpresa. Un vero e proprio libro interattivo, se non per i modi con il quale il gioco si svolge, senz'altro per il dipanarsi della vicenda. La presenza di Benoit Sokal in tutte le fasi di sviluppo del gioco si sente parecchio: dopotutto, se il videogioco tratto dal suo fumetto riesce a richiamare tutte le atmosfere esotiche della vicenda originale, una fetta del merito va senza dubbio a chi la storia l'ha scritta e realizzata. Senza nulla togliere al gruppo di lavoro della Microids, che ha fatto miracoli, soprattutto a livello di quell'esperienza audio visiva che il gioco in questione riesce a regalare a tutti coloro che si vorranno impegnare nella risoluzione di questa splendida avventura. Il sistema Lightwave, insieme a un'interfaccia di gioco davvero ben riuscita, ben s'innesta nel contesto di un gioco che punta tutto sull'atmosfera di coinvolgimento indotta nel giocatore, prima ancora che nella risoluzione degli enigmi. Questo è un po' sia il limite che la forza di Amerzone: enigmi assolutamente lineari e fuori da qualsiasi tipo di astrusa elucubrazione, che rendono il gioco discretamente semplice e veloce da giocare. Ben appunto, l'unico neo sostanziale di Amerzone si rivela essere una longevità non proprio eccelsa, visto che lo finirete piuttosto in fretta. Certo che, finché dura, è proprio un bel giocare!

HARDWARE

Anche un semplice Pentium di fascia alta va bene, visto che il grosso del lavoro lo svolge la scheda video. Diciamo che 32 MB di RAM, con in aggiunta un bel lettore CD-ROM 16x dovrebbero fare il resto. Certo che se avete anche un DVD...

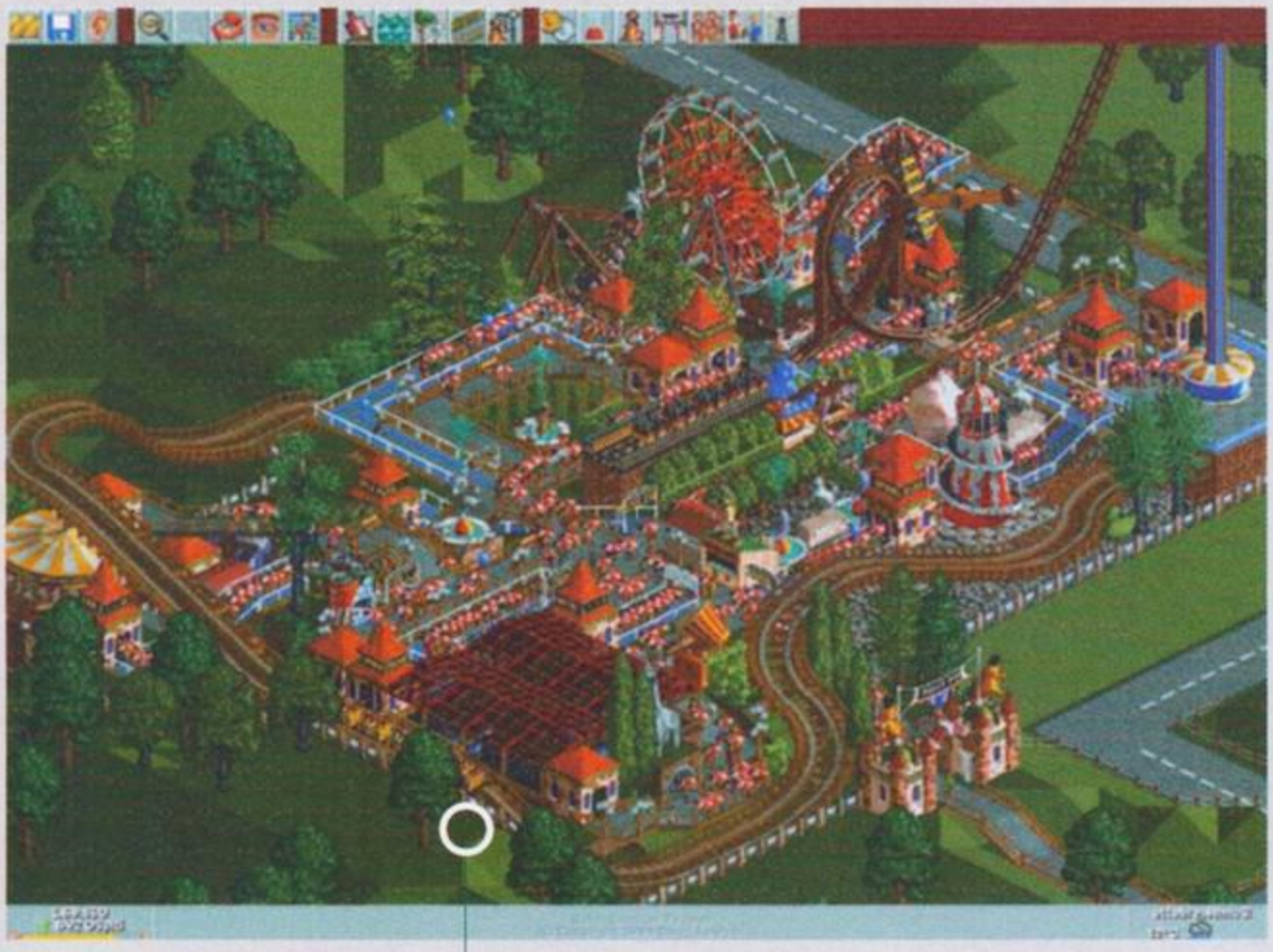
RollerCoaster TYCOON

Ma le montagne russe si chiamano così perché una volta saliti su una di esse è d'obbligo condire se stessi come un'enorme insalata estiva?

Qualche anno fa il nostro amato mondo pixelloso è stato vittima di un attacco molto massiccio, al punto che alcuni lo ritenevano ormai irrimediabilmente soggiogato da una malattia incurabile: la febbre da simulazione. I successi di alcuni titoli (che definire innovativi è poco, se mi consentite un parere personale) avevano aperto la strada a una miriade di giochi più o meno affascinanti: ti piacciono i palazzi? Accattati la simulazione di grattacelo. Sei un appassionato del mondo animale? Fatti il formichiere virtuale. Sei un amante della campagna? E allora vai a zappare! Ops... volevo dire: e allora fatti la fattoria bitmap. Con il passare degli anni il focolaio, per nostra fortuna (ancora qualche "sim" e sarei morto dalle risate, insomma), si è lentamente spento, lasciandoci solamente il ricordo piacevole di alcuni simulatori davvero interessanti, primo fra tutti il divertentissimo Theme Park, opera prima in questo campo dei sempre prodigi (l'aggettivo, non il gruppo) Bullfrog. Il suddetto vantava un soggetto molto affascinante: costruire il parco di divertimenti più grande e popolare del pianeta, gestendo nel dettaglio ogni aspetto della faccenda. Molto bene, direte voi, ma questo che c'azzecca (©Di Pietro) con Rollercoaster Tycoon? Beh, mettiamola così: TP sta a RT come una cinquecento sta a una monovolume (più spazio e più comfort, ma alla fine è pur sempre una autovettura...). Questo potrebbe lasciare un po' spiazzati chi ha seguito la gestazione di quest'ultimo progetto MicroProse fin dai primi comunicati stampa apparsi qualche mese orsono (nei quali si parlava semplicemente di un simulatore di montagne russe e non di un più generico manageriale incentrato sui parchi gioco): nessun timore, ragazzi, i nostri amati rollercoaster ci sono eccome e fanno giustamente la parte del leone, solamente non sono l'unico elemento con cui avremo a che fare. In RT, infatti, saremo di volta in volta chiamati a dirigere e organizzare un parco di divertimenti completo in ogni aspetto: attrazioni, negozi, manutenzione e pulizia delle infrastrutture, ricerca e sviluppo di nuove macchine infernali, bilancio finanziario dell'impresa ecc. ecc. Il tutto però con uno scopo: portare a termine il lavoro (che a seconda dei casi può significare avere un certo numero di visitatori o far raggiungere al parco un certo valore economico) nell'arco di tempo stabilito dallo scenario. Una volta raggiunto l'obiettivo potremo scegliere se continuare a gestire il

I test dei percorsi "fatti in casa" sono fondamentale per scoprire se si è fatto un buon lavoro. Che dite, i clienti sopravviveranno al mio micidiale frullatore?

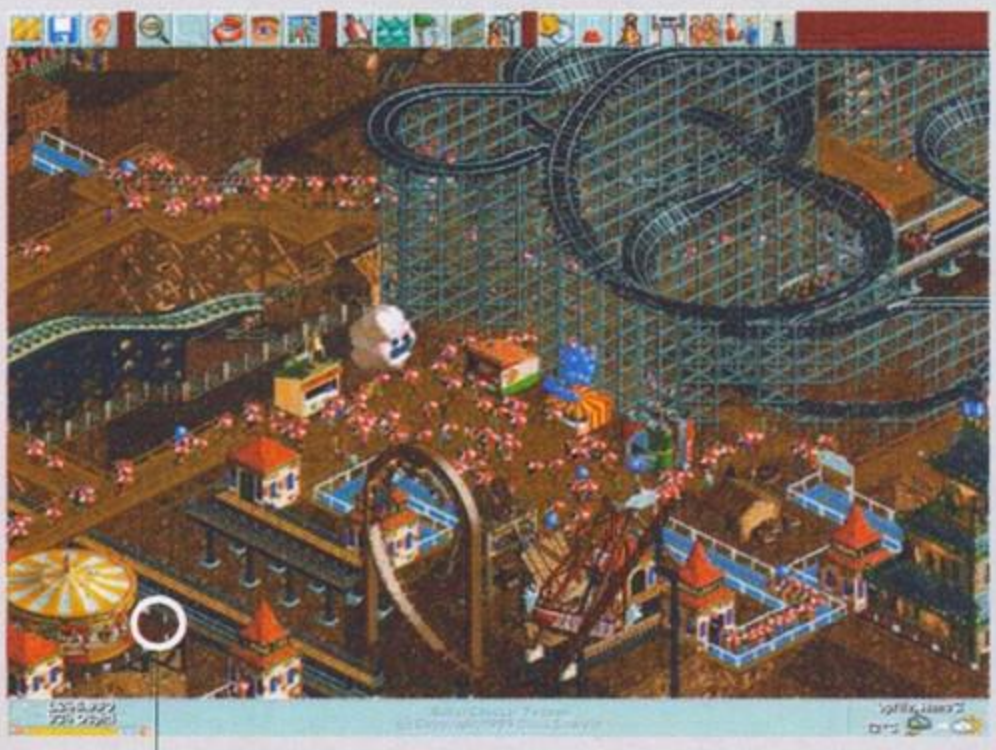
Grazie agli scenari è possibile dare un tocco di originalità a ogni zona del parco. Eccoci entrati nella terra dei faraoni di plastica...



Quando lo spazio è poco è necessario arrangiarsi come si può: ecco a voi il primo parco a più piani della storia!

nostro "Divertimentoland" o passare ad altro, magari in un posto più gradevole e dalle imprese più gratificanti. Qualunque sia il nostro obbiettivo i mezzi che avremo a disposizione sono sempre gli stessi, prime fra tutti le attrazioni vere e proprie, divise per comodità in diverse categorie: le corse di trasporto, come ad esempio le seggiovie e i trenini (utili soprattutto per evitare lunghe camminate ai nostri clienti), le corse tranquille (case dei fantasmi, giostre a cavallo ecc.. ecc.) adatte a un pubblico meno "estremo", le corse ad acqua (scivoli, gommoni) e le montagne russe vere e proprie. Di queste ultime avremo a disposizione, a seconda dello scenario e delle scoperte del reparto ricerca, vari modelli, dalle classiche rotaie in ferro ai carrelli di legno stile miniera, passando per gioiellini della tecnica come le "invertite" (non è un offesa... Non saprei in che altro modo chiamarle... Si tratta di quelle, per intenderci, dove al posto di una vettura si sta appesi nel vuoto e imbragati fino alla cinta... Mi fa paura solo a spiegarlo!). Scegliere attentamente cosa costruire non è però sufficiente: in molti casi, infatti, le attrazioni non sono "a scatola chiusa", ma necessitano di una progettazione attenta e accurata del percorso, della durata o del numero dei "giri" (nel caso degli autoscontri, per esempio, si dovrà decidere quanto far durare un gettone, nel caso di una pista di go-kart il numero di tornate e così via) e il numero di paganti da accogliere per corsa. Vediamo di spiegarci meglio. Avete deciso di costruire un percorso di montagne russe che, costi quel che costi, farà del vostro parco il più famoso e spettacolare dell'intero continente. Scelta la tipologia vi trovate però a prendere una decisione: meglio un percorso preconfezionato o costruire da soli la nuova meraviglia? C'è da dire che i modelli "di esempio" sono spesso la soluzione migliore per evitare una lunga progettazione a tavolino. Come se non bastasse poi è possibile salvare i propri capolavori in modo da poterli riutilizzare in futuro e persino modificarli una volta costruiti. Ok, vada per il progetto già pronto... Dove lo mettiamo? Se si costruisce in un punto troppo alto dovrete poi costruire delle rampe d'accesso o livellare il terreno, troppo vicino alle altre costruzioni potrebbe essere un problema... Trovato! Eccolo qui, in tutta la sua magnificenza., bene è quasi pronto. Cosa preferite, fare delle vetture separate che girano in

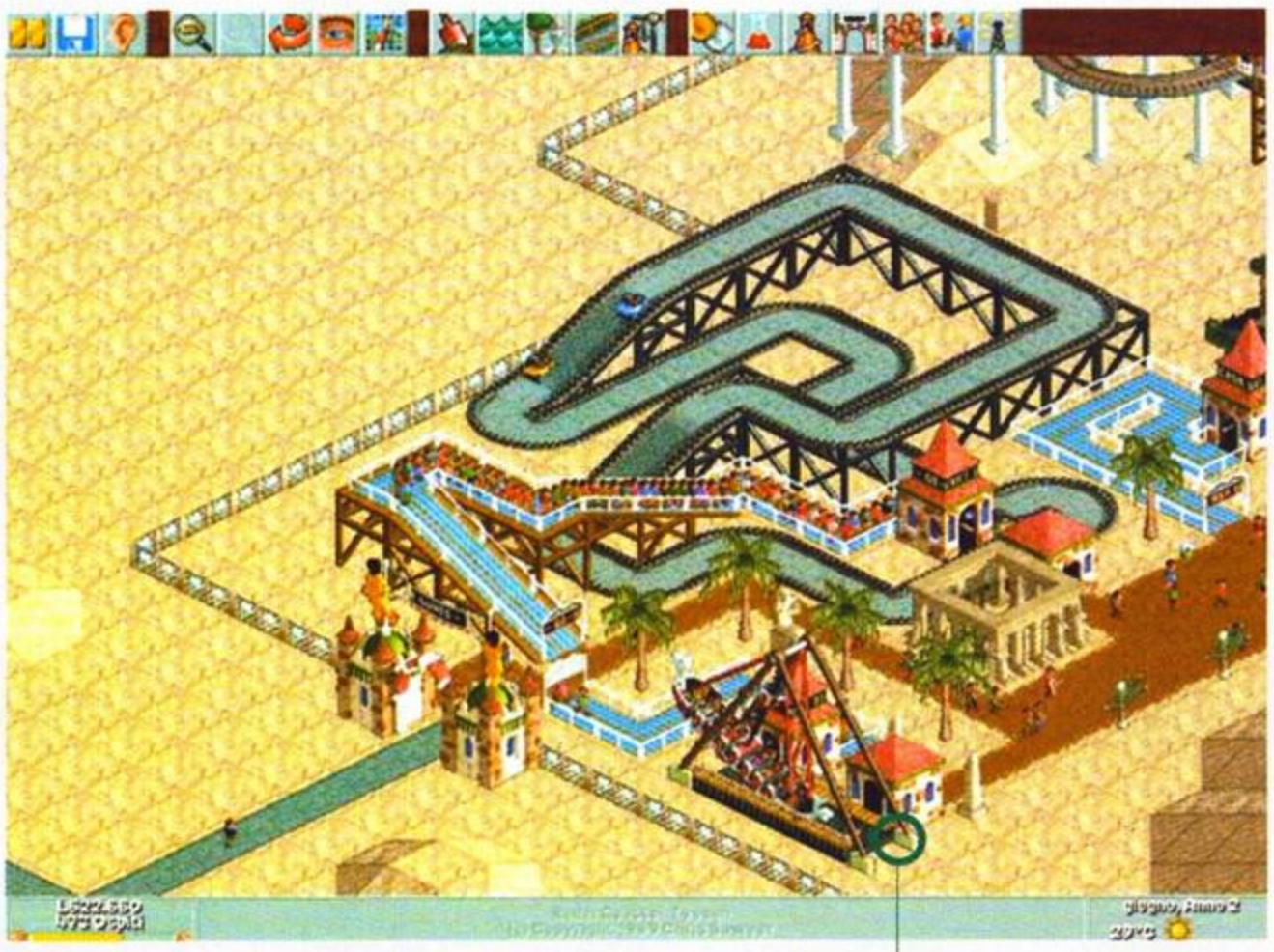
Vista d'insieme di un piccolo gioiello di tecnologia cresciuto in mezzo al deserto più sterile. Ah, che romanticone...



In caso di pioggia... Compratevi un ombrello. I punti di informazioni non sono soltanto utili per la vendita di mappe, ma anche per la fornitura di lucrosi ripari per gli sventurati. Si guadagna comunque!

Ogni attrazione ha i suoi valori di divertimento, intensità e nausea... In questo caso sembra che abbiamo fatto un buon lavoro: il percorso è divertente, intenso ma poco avvoltolante.

NEXT

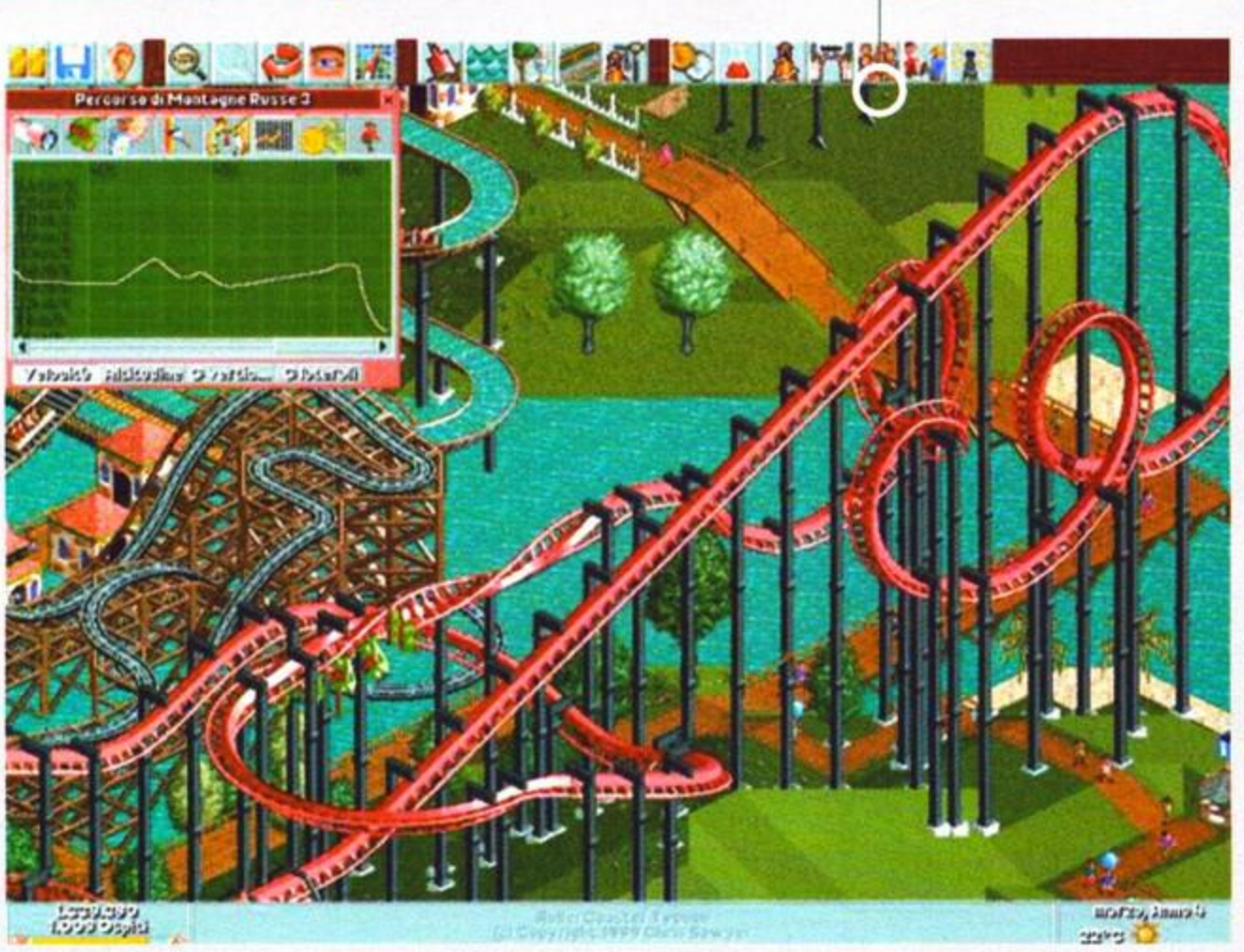


Costruire delle file molto lunghe consente a più persone di "prenotarsi" per l'attrazione...

Costruire dei viali larghi e spaziosi consente alle persone di muoversi con più agilità e di raggiungere senza problemi le attrazioni.

continuazione o il più classico trenino (in verità non ho ancora ben capito gli effetti di tale scelta... Un treno da 24 passeggeri e 12 vetture da due portano, nello stesso arco di tempo, lo stesso profitto... mah!)?
Quanto detto finora dovrebbe farvi capire che uno dei punti di forza di Rollercoaster Tycoon è sicuramente l'estrema cura con cui possono essere gestite le singole costruzioni e il numero impressionante di variabili da controllare per fare fronte a ogni singola situazione. Nel caso, ad esempio, si decida di costruire un percorso ex-novo, prima di rendere operativa la struttura dovremo testare, grazie all'apposita funzione, che non ci sia nessun rischio per i nostri amati paganti... D'altronde nessuno vorrebbe avere la fama del parco giochi dove si lascia la pellaccia, vero? Ma non solo. Ogni attrazione viene valutata secondo diversi aspetti: il grado di divertimento (è inutile spendere cifre incredibili per un percorso noioso...), il fattore intensità (se troppo alto porta i visitatori a evitare del tutto l'attrazione) e il livello di nausea (che in pratica rappresenta, in cifre, quanti visitatori lasceranno "ricordini" in giro per il parco dopo aver visitato questa giostra). Come dicevo all'inizio, le montagne russe e tutti gli altri divertimenti non sono l'unico aspetto di cui dovremo preoccuparci. Per guadagnare in breve tempo delle cifre ragguardevoli (con le quali investire in nuove giostre, chiaramente), ad esempio, è necessario controllare il prezzo dei biglietti (sia del parco che delle singole attività), le uscite e far si che il parco sia sempre gradevole, in modo da invogliare più persone a spendere presso il nostro piccolo appezzamento di terra quanti più risparmi possibili. In particolare, quest'ultimo aspetto non è assolutamente da sottovalutare: voi andreste a visitare un ipotetico "Nikazzilandia" se questo fosse un tugurio simile a una discarica puzzolente e per giunta poco sicura? Ecco allora che diventa necessario assumere del personale dedicato alla pulizia dei sentieri, a svuotare i cestini, bagnare i giardini (altrimenti i fiori appassiranno) e tagliare l'erba, oppure ingaggiare qualche guardia che controlli le azioni di eventuali vandali (pericolosi per gli oggetti di arredo del nostro parco), oppure ancora impiegare in modo massiccio dei meccanici per evitare che qualche pezzo metallico cada sulle teste dei civili o, infine, assumere qualche intrattenitore mascherato. Sempre per migliorare la nostra immagine potremmo poi ipotizzare qualche investimento in oggetti e suppellettili come panchine (ottime vicino ai negozi per invogliare la gente a fare la classica pausa-spuntino) lampioni ma anche alberi e siepi, fontane zampillanti e quant'altro. Se la vostra sezione ricerche ve lo permetterà potrete addirittura usufruire di interi "temi" per personalizzare le varie aree del parco: come la vedete una corsa su

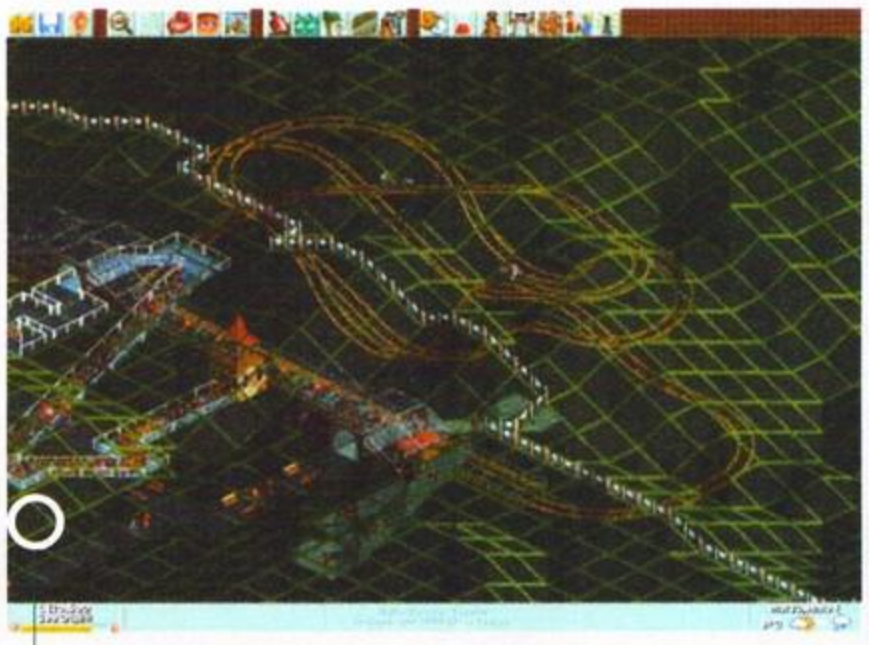
Con tutti questi giri della morte il pubblico più audace dovrebbe essere accontentato...



Grazie all'interfaccia a finestre è possibile tenere sott'occhio molti aspetti di gioco contemporaneamente, come ad esempio la finestra del bilancio (in alto a sinistra) e i pensieri dei visitatori (in basso a destra).

carrelli di legno immerso in un paesaggio da Far West? E i tronchi galleggianti sul Nilo, con tanto di piramidi statue e rovine assolutamente finte?
Dal punto di vista estetico, la prima impressione che si ha di Rollercoaster Tycoon è decisamente buona: la grafica pulita e dettagliata è di ottima qualità, molto cartoonosa e quindi adatta alle atmosfere allegre del gioco. Certo, a nessuno verrà mai in mente di utilizzare il gioco a 1024x768 (risoluzione prevista dai programmatori insieme alle classiche 640x480 e 800x600) perdendo così molti dettagli impossibili da scorgere a questa risoluzione, però i possessori di monitor "voluminosi" apprezzeranno a priori l'interessamento. Anche l'accompagnamento sonoro merita un elogio, non tanto per la qualità (tanto più che non sono presenti motivi d'accompagnamento o musiche di background ma soltanto suoni "d'ambiente") quanto per la precisione con cui manifestano le situazioni più disparate (gente che urla sulle discese, barchette che smuovono le onde nei laghetti e così via). Se però il reparto audiovisivo non comporta nessun difetto, lo stesso non si può purtroppo dire dell'interfaccia di gioco vera e propria. Il problema non risiede tanto nel modello a finestre (grazie al quale è possibile aprire più statistiche, mappe e monitor contemporaneamente) scelto per il gioco, quanto nella gestione vera e propria delle costruzioni, del livellamento dei terreni e, più in generale, di tutte le operazioni che comportano una modifica del parco vera e propria. Possibile che non si riesca a cancellare un'intera zona boschiva per costruire un percorso molto grande e che quindi l'utente sia costretto a rimuovere i singoli alberi uno per uno, mirandoli col puntatore? E che, pur ruotando la visuale nelle canoniche quattro visuali, non sia possibile a volte scorgere un cunicolo incavato nel terreno? Certo in nostro aiuto vengono le opzioni per rimuovere dallo schermo elementi del paesaggio, le attrazioni e persino i visitatori, però ciò non toglie che una qualche visuale "trasparente" potesse aiutare a progettare meglio corse, vialetti e quant'altro.
E infine, giusto per fare il puntiglioso a tutti i costi, consentitemi di segnalare come ulteriore difetto l'impossibilità di aumentare o diminuire la velocità di gioco: facciamo quattro conti: un anno è composto da 8 mesi (da marzo a ottobre, come in ogni parco all'aperto che si rispetti), circa 300 e passa giorni, alla media di 10-15 secondi al giorno, fanno almeno un'oretta ad anno... Fate conto che alcuni scenari durano dai 3 ai 5 anni... Meno male che si può salvare la partita, altrimenti mi trasformavo io stesso in un "Lemming da parco giochi"!
Ma ora basta parlare male e consideriamo gli aspetti positivi: è molto simile al celeberrimo Theme Park (e per questo tutti noi affezionati dovremmo essere già grati), ma ha in più di questo una cura nei dettagli e una possibilità di configurare ogni minimo particolare decisamente intrigante per chi già si appassiona di suo a vedere degli omini salire su un ottovolante bidimensionale a 256 colori. In più ci sono molti scenari da giocare e, vista la loro natura, avrete di che impegnarvi per molto tempo (attenzione, notizia dell'ultima ora segnalatami dalla versione redazionale dell'Ansa, ovvero il buon Silvestro: sembra che in Rollercoaster Tycoon sia presente un bug legato al cambio di ora solare-legale di Windows 95/98. Per ovviare a eventuali danni ai salvataggi, sul sito www.rollercoastertycoon.com è già presente una patch... Doveste aver problemi sapete cosa fare).

Massimo "NKZ" Nichini



In Rollercoaster Tycoon è possibile costruire delle attrazioni sotterranee e visualizzarle grazie alla "vista a raggi X".

È possibile controllare la condizione di ogni singolo visitatore, la sua fame, la sua sete, il livello di felicità e (soprattutto) quanti soldi ha ancora intenzione di spendere.

PC

Rollercoaster Tycoon è indubbiamente un bel titolo. Riprende il discorso lasciato in sospeso molti anni fa da Theme Park (tanto da far sembrare i due giochi strettamente imparentati tra loro) e lo amplia in ogni direzione, focalizzandosi in particolare sulle montagne russe e sulle attrazioni a percorso in generale. Buona la grafica e più che discreto il sonoro, il gioco soffre di qualche imperfezione nell'interfaccia di gioco che lo rendono a volte un po' frustrante da giocare. Consigliato a tutti gli appassionati del genere e irrinunciabile per tutti i nostalgici del predecessore di casa Bullfrog.

HARDWARE

Per giocare con Rollercoaster Tycoon è sufficiente possedere un PC provvisto di processore Pentium a 90 MHz o equivalente (consigliato almeno un 200 MMX) con almeno 16 MB di RAM (32 per sicurezza sarebbero meglio), scheda video SVGA, scheda audio SoundBlaster o compatibile e almeno 50 MB di spazio su hard disk. RT utilizza le librerie DirectX 5.0.A

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE RESTORATION OF ERATHIA

E' tornato il gioco strategico a turni più famoso di tutti i tempi, rinnovato nella grafica e nell'intelligenza artificiale, ma con la stessa atmosfera che lo caratterizza da sempre.

- Personaggi, edifici, ambienti ed armi tutti pre-renderizzati in 3D, che si muovono in un mondo ad alta risoluzione (800x600 a 65.000 colori).
- Nuovi mostri, città ed eroi per rendere l'universo di Heroes of M. & M. sempre più vasto.
- Nuovo Multiplayer, che adesso permette di giocare anche durante il turno degli avversari.

E' tornato il mito della strategia fantasy

© 1999 The 3DO Company.
Tutti i diritti riservati.
New World Computing, Heroes of Might and Magic® III, 3DO, e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati da The 3DO Company in U.S. e/o in altre nazioni.
Tutti gli altri marchi o nomi commerciali appartengono ai legittimi proprietari.
New World Computing è una divisione di The 3DO Company.

NEW WORLD COMPUTING

3DO

Ubi Soft

Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22 20143 Milano Tel. 02 83 31 21
www.ubisoft.it E-mail: ubisoft@ubisoft.it

WINDOWS CD-ROM PC

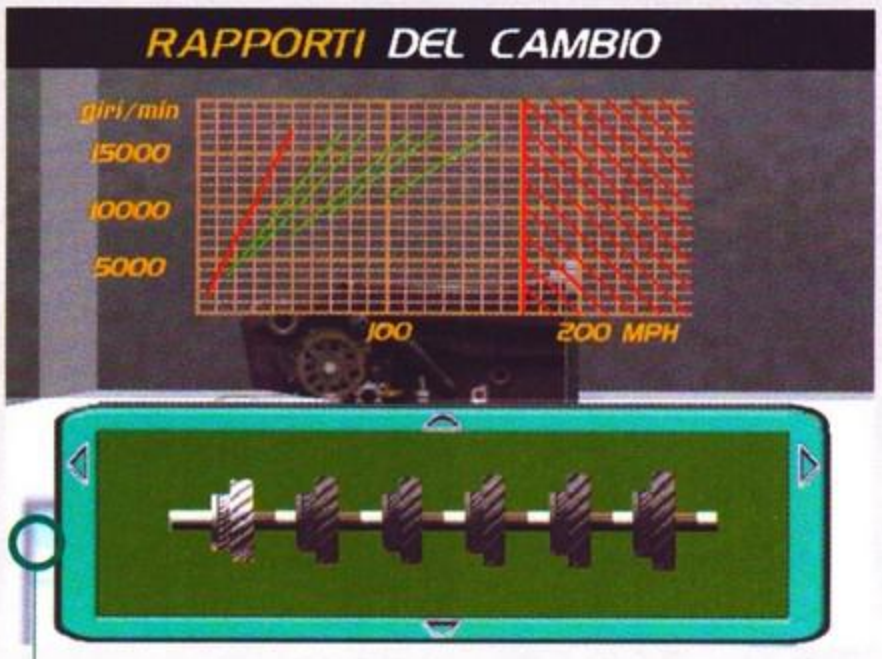
distribuito da:

3D Planet srl
Tel. 02 48 86 711
www.3dplanet.it

Tyrfing sas - Milano

**Lei, balleràaaaaa,
tra le stelle acceseeee
e, scopriràaaaaa,
scoprirà l'amore,
l'amore, disperaato,
ah, ahah, ahah, a a a ah.**

Quando ero molto piccolo il mio sogno era quello di diventare un salumiere, ero affascinato da tutti quei prosciutti e salami che vedevo nei negozi, e davanti allo specchio mi allenavo a formulare la frase: "... altro signora bella?"; col mettevo in testa la cuffia della doccia, il pigiama rosso regalatomi a capodanno, i guanti di plastica per lavare i piatti, e via, sopra alla mia graziella adattata per l'occasione perché somigliasse il più possibile a un bolide da migliaia di cavalli, del resto, monoposto già lo era, ci avevo pure messo tra i raggi delle ruote dei pezzi di cartone per simulare il rombo della macchina... cosa pretendere di più? Mah, il problema più grosso era quando andavo a fare rifornimento al box (il garage del padre di un mio amichetto), infatti quasi sempre rimanevo incastrato tra il muro e la macchina parcheggiata, e bisognava chiamare i pompieri per tirarmi fuori (che belle esperienze!).
Vabbeh, è risaputo che gli anni passino e, anche se ancora oggi andrei in giro con la mia bellissima Graziella (se solo qualche infamone non me l'avesse rubata una decina di anni fa...), mi rendo conto che



Giocando ad alti livelli, dovrete stare dietro anche ai settaggi del cambio.

Quella che vedete è una visuale di gioco vera e propria, forse non molto funzionale, ma indubbiamente coreografica.

Allora, siete ultimi, cosa vogliamo fare di quello lì, lo speroniamo o continuiamo a mangiare la polvere?

trascorrere del tempo, però, fui costretto a ridimensionare le mie aspettative cercando di diventare: 1) posacenere umano, 2) sacca della spesa biodegradabile, 3) zerbino da appartamento di lusso (mi ero pure scritto "benvenuti" sulla schiena) e infine 4) pilota di Formula 1. Come sia finito poi a fare il redattore, è un bel mistero - e ancora oggi se lo chiedono in molti, anzi, direi la maggior parte. Visto l'argomento trattato dal gioco, però, ritorniamo a quando volevo fare il pilota di Formula 1... che bel periodo è stato quello: mi potrebbe essere poco dignitoso girare conciati come dei mentecatti (anche se, effettivamente, per come mi vesto abitualmente, non ci vado molto lontano); per ovviare alla mancanza del brivido che mi forniva il mio bolide su due ruote, quale migliore alternativa ci potrebbe essere se non una bella simulazione di Formula 1 su PC, con tutti quei colori e con tutte quelle macchine?
Infatti, eccomi qui a recensire questo Official Formula 1 Racing, un prodotto targato Eidos che non se la cava affatto male.
Le numerose opzioni di gioco vi permetteranno di disputare una gara "unica", una "corsa rapida", in "multiplayer" e un'intera "stagione", che vi farà gareggiare in tutti i circuiti della manifestazione ufficiale; dato interessante è che

tra le moltissime possibilità offertevi, ci sarà anche quella di personalizzare voi stessi il Gran Premio, decidendo quale dovrà essere l'ordine delle gare a cui partecipare e il numero di giri da effettuare (da un minimo di tre al 25% dei giri reali, fino ad arrivare - con le relative mezze misure - a compiere tutti i giri previsti dalla competizione ufficiale... a dir poco estenuante!).
I livelli di difficoltà sono tre, e cioè principiante, amatore e professionista, ma per ogni livello ci saranno decine di variabili, che vi renderanno la vita più o meno facile; al di là delle agevolazioni "standard" di cui vi parlerò fra qualche riga, potrete decidere se far consumare il carburante o le gomme alla vostra monoposto, se farle avere un comportamento arcade o più aderente alla realtà, il numero di vetture con cui confrontarsi (da un minimo di tre a un massimo, ovviamente, di ventidue) e, infine, se girare con il sole, la pioggia o con condizioni meteo random.
Venendo alle agevolazioni tipiche di ogni gioco di corsa fin dai tempi di Formula One Grand Prix, potrete decidere se attivare o meno il cambio automatico, il frenaggio assistito, il servosterzo, se farvi consigliare la marcia, l'indistruttibilità e il riposizionamento una volta usciti di strada. Capirete dunque che il livello di difficoltà, di fronte a tutte queste variabili, passa decisamente in secondo piano.
Official Formula 1 Racing, non l'avreste mai detto, ma è un gioco ufficiale, quindi approvato dalla FIA, cosa significa questo? Non moltissimo, ma in sostanza che i nomi dei piloti e delle scuderie sono reali e che la grafica che vi comunica i vari tempi e posizioni su video è quella che potrete trovare in televisione guardandovi un GP reale. Pensandoci bene, però, il fatto che tutto sia fatto ufficialmente, ha permesso a i programmatori Eidos di mettere a disposizione del giocatore tutta una serie di schede informative sui piloti e sulle case costruttrici delle vetture, che di certo non contribuiranno ad aumentare la giocabilità o altro, ma che effettivamente rappresentano qualcosa di aggiuntivo, e dunque di positivo.
Le visuali disponibili sono molto numerose, ma direi che le più funzionali sono quella da dietro e quella dall'interno dell'abitacolo; ce ne sono poi altre due che permettono di giocare

Non riesco a capire come tutte le altre vetture si ostinino ad andare nella direzione sbagliata.

Prima di cominciare potrete settare la macchina a vostro piacimento.

Siamo a Monza, la vegetazione che vedete è il famoso parco; anche da una visuale così alta, però, non riesco a scorgere casa mia... Io sapevo che non era un gioco fedele alla realtà.

Con la pioggia tutto è più difficile, e la foschia che presto calerà non vi faciliterà certo le cose.

Buongiorno, mi fa diecimila?

"dignitosamente", ma non sono esenti da difetti, e mi riferisco dalle due che riprendono la vettura dall'alto (ce ne sarebbe poi una terza "dall'elicottero", ma non è onestamente gestibile); quella che fa vedere la monoposto in modo esattamente perpendicolare, non permette una visione sufficientemente larga per rendersi perentoriamente conto del sopraggiungere di una curva, mentre quella presa dalla telecamera di un immaginario elicottero, spesso finisce col posizionarsi dietro a degli edifici, col risultato che non si vede più un tubo. Una bella idea insomma, ma mal sfruttata.
Prima di iniziare a gareggiare vi verrà data l'opportunità di visitare il circuito a bordo di un elicottero e, col commento in italiano di Non So Chi (il mio cronista sportivo preferito) che vi spiegherà tutte le insidie e vi intratterrà con un po' di aneddottica spicciola, passerete qualche minuto in serenità e spensieratezza.
A parte questo, prima della competizione vera e propria, potrete partecipare alle prove libere, alle qualifiche e al warm-up... insomma, per chi vuole passare un'intera giornata a fare una sola gara, qui c'è tutto quello che gli serve.
L'intelligenza artificiale degli avversari è piuttosto ben studiata, non sono dei geni della traiettoria, ma quando vi troverete in testacoda in mezzo alla pista faranno di tutto per evitarvi (al contrario di quanto accade nel campionato redazionale di go-kart) e agli ingressi molesti nelle curve baderanno di salvaguardare la loro carrozzeria e integrità, chiaro comunque che se gli andrete addosso intenzionalmente, non potranno fare molto altro che insultarvi.
Per quanto riguarda la vostra monoposto, reggerà quasi sempre a piccoli urti o a delle uscite di strada, e anche quando perderete una ruota sarete quasi sempre in grado di riportarla ai box per le riparazioni del caso; diciamo dunque che avrete per le mani un mezzo tutt'altro che delicato.
Purtroppo, alla Eidos hanno un po' esagerato, infatti mi è capitato di viaggiare speditamente anche con due ruote sull'asfalto e due sull'erba... uhm, mi sa che nella realtà non è proprio così.
Va beh, credo (spero) di avervi detto tutto quello che vi servirà per avere un'idea il più possibile precisa su questo prodotto Eidos, se posso permettermi un ultimo commento (e posso, visto che sono il sindaco della recensione) direi che era parecchio tempo che non mi intrippavo così con un gioco di Formula 1. Saluto.
Ah, quasi dimenticavo, OF1R permette anche di giocare in rete (saranno contenti i pescatori... ah, ah, ah, che risate tutte matte).

Raffaele Sogni

La visuale dall'alto è sicuramente molto spettacolare, ma a Monaco non è possibile utilizzarla... troppi palazzi di mezzo.

La schermata di selezione della scuderia, cliccando su 'informazioni' verrete ragguardati di tutto quello che è dato sapere sulla casa costruttrice della vettura e sui suoi piloti.

Il primo approccio alla pista lo farete a bordo di un elicottero, particolarmente utile è il commento del pilota, che vi illustrerà tutte le sue caratteristiche.

PC

Giocare a Official Formula 1 Racing è sicuramente una bella esperienza: fin da subito è chiaro come alla Eidos non abbiano voluto una simulazione che pur di aderire alla realtà facesse passare in secondo piano la giocabilità, e devo dire che sono riusciti in maniera piuttosto convincente nel loro intento.
Intendiamoci, la quantità di opzioni e di settaggi eseguibili ne fanno un prodotto che non mancherà di soddisfare anche i palati più esigenti, del resto non si può pretendere di vincere un Gran Premio al livello professionista utilizzando la vettura che fornisce il computer lasciandola così com'è.
Graficamente non è affatto malvagio, anzi (il gioco è stato testato con una voodoo 2 e una voodoo 3, e le foto mostrano le prodezze estetiche di quest'ultima scheda); certi circuiti (primo fra tutti quello di Montecarlo) sono curatissimi, altri, invece, lasciano un po' con l'amaro in bocca, ed è una cosa che va al di là del naturale aspetto della pista nella realtà (è chiaro che in Australia non avremo mai una gran quantità di dettagli a bordo pista); insomma, se avessero "sporcato" un po' le vetture e reso un po' meno "plasticosa" la grafica in generale, di certo l'avrei apprezzata di più. Oltre a questo, piccoli problemi di origine grafica si hanno anche per la non eccelsa scelta cromatica usata per le texture (specie per l'erba o la sabbia), e soprattutto per le scie (di acqua o sabbia) che la monoposto solleva o lascia dietro di sé (non ci siamo, sa molto di programmazione frettolosa). Infine, mi ha lasciato un po' perplesso l'assenza dei riferimenti di frenata prima delle curve, effettivamente molto utili se non si utilizza il frenaggio assistito.
Le visuali disponibili, come già detto, sono tantissime e ognuna possiede i suoi tocchi di classe; usando quella interna, ad esempio, toccando un cordolo tutto lo schermo vibrerà.
Il mio parare è quindi che questo gioco sia tutto sommato un titolo valido, adatto ad ogni tipologia di videogiocatore (sempre rimanendo in ambito corsistico); certo, non è esente da difetti e non credo si debba meritare lo Star Player, ma mi sento comunque di consigliarlo, sono infatti dell'idea che possa regalare grosse soddisfazioni... se non altro la Ferrari la faremo vincere sui nostri PC.

HARDWARE

Allora, per far girare Official Formula 1 Racing ci vuole un P90 con 16MB di RAM e una scheda grafica compatibile con le DirectX 6. Chiaramente con questa configurazione non trarrete grosse soddisfazioni da questo prodotto. Per vederlo girare dignitosamente (ma consiglio anche qualcosa di più) dovrete farlo girare su un P200 con 32MB di RAM e una bella scheda acceleratrice (una voodoo 2, ma con una voodoo 3 andiamo alla grande).

FOrsennato
FOrmidabile
FOrd
FOndere
FOrfait
FOrtuna (fa parte del gioco)
FOcalizzare
FOcus
FOndamentale
FOlla
FOlklore
FOresta ( )
FOtone
FOrte
FOrmaggina

RALLY MASTERS
THE RACE OF CHAMPIONS '99

Gremlin

PlayStation PAL
NINTENDO 64
PC CD ROM

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
www.cidiverte.it

UBISOFT/3DO PER PC

ARMY MEN II™

Ah, i bei vecchi tempi, quando bastavano tre soldatini e un accendino per costruire un mostro dotato di sei braccia!

Prologo

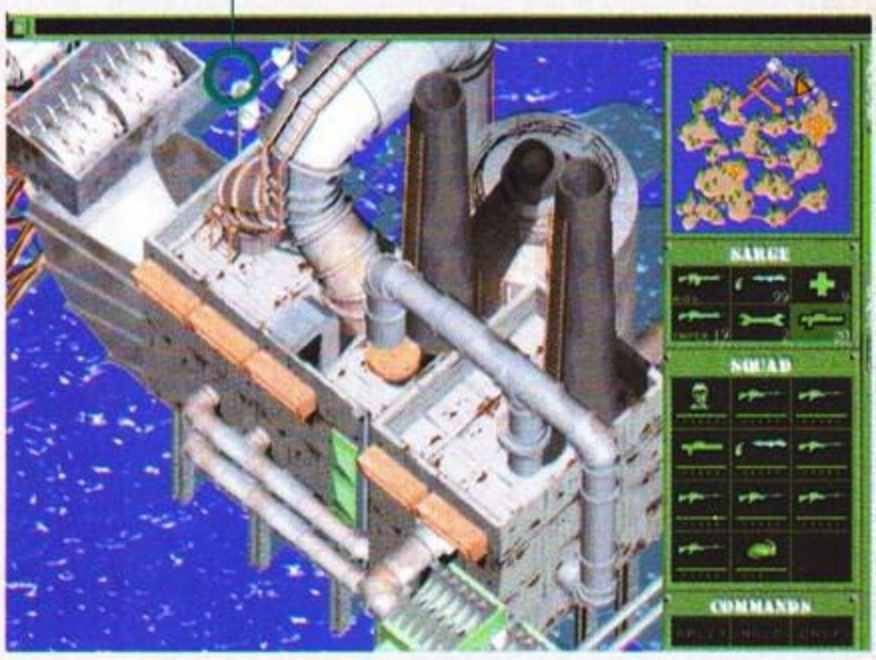
Il sergente si guardò intorno mentre il sole sorgeva dietro le colline e trasse una boccata dal mozzicone di sigaro che teneva tra le labbra. "Non mi piace" disse "Questo silenzio non mi piace". I suoi uomini avevano appena finito di cancellare le tracce dell'accampamento ed erano pronti a una camminata estenuante, zaino in spalla e fucile sempre pronto. "Avanti, ragazzi, andiamo a prendere quella maledetta collina!" disse il sergente, ma fu interrotto improvvisamente da uno scoppio fragoroso, seguito da alcune raffiche di proiettili. Il fumo sollevato dall'esplosione impediva la visuale, ma le urla dei feriti consentirono al sergente di capire che la situazione era disperata. Imbracciando il fucile, si alzò di scatto e corse verso le linee nemiche: perlomeno non l'avrebbero mai catturato viv... "PIERINOOOOO! Smettila di giocare con i soldatini e viene a mangiare, che si fredda la pasta! E lavati le mani prima di venire a tavola, altrimenti lo dico al babbo!"

Eran soldati giovani e belli, si appropinquarono ai fornelli. Tregedia: in pochi istanti si fusero i fanti.

Gli zombie sono davvero fastidiosi: anche se tendono a camminare in linea retta agitando le braccia, dispongono di denti piuttosto affilati.

Plastica digitale

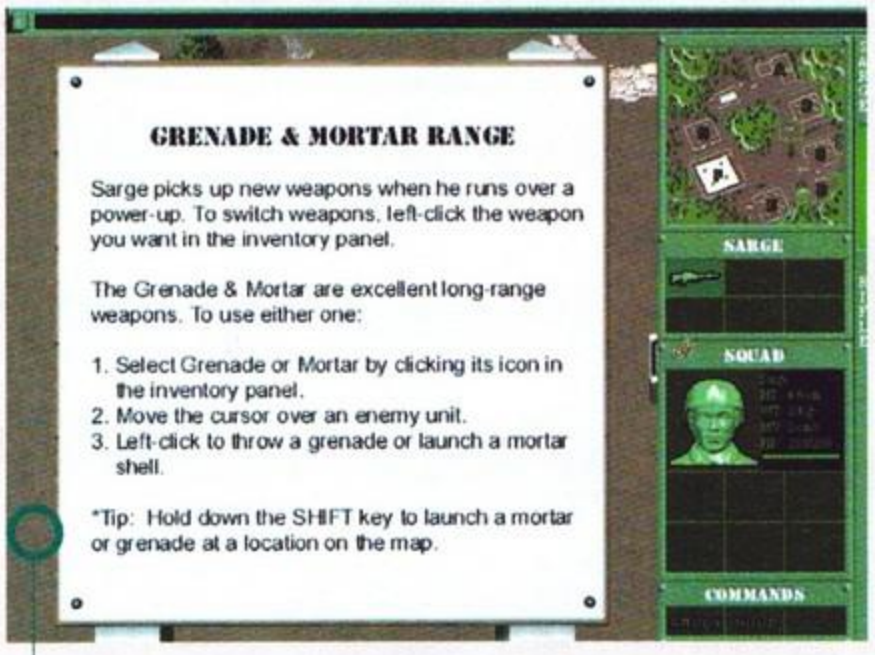
Poco più di sei mesi fa 3DO, scottata dalle brutte esperienze avute nel campo dell'hardware, mise sul mercato una serie di giochi la cui qualità media era più che dignitosa, riscuotendo un certo successo. Ora a quanto pare è venuto il momento della seconda ondata, tant'è vero che in questo periodo stanno uscendo Uprising 2, Heroes of Might and Magic 3, Requiem e Army Men 2, di cui tra l'altro si occupa quest'articolo. Per chi non lo rammentasse, il primo capitolo poneva il giocatore al comando di una squadriglia di soldatini di plastica capitanati dall'indomito Sarge, un sergente verde dalla testa ai piedi, ma non per questo un osso meno duro rispetto ai soldati in carne e ossa. L'idea era sicuramente divertente, ma il gioco soffriva di alcuni difetti, tra cui possiamo menzionare un sistema di controllo non certo perfetto e una certa ripetitività. Ciononostante, il mercato ha reagito piuttosto bene a quest'esperimento fornendo terreno fertile per un seguito, che è stato puntualmente realizzato e ora è qui, installato sul mio ormai moribondo PC casalingo. Anche questa volta vi troverete coinvolti nella guerra senza quartiere che coinvolge quattro fazioni (i Verdi, gli Ocra, i Blu e i Grigi), e anche questa volta dovrete prendervi cura di Sarge e dei suoi sottoposti monocromatici. La differenza sostanziale rispetto al primo episodio risiede comunque nelle ambientazioni, poiché l'apertura di alcuni portali magici di provenienza ignota ha catapultato i possenti guerrieri alti 3 centimetri nel mondo reale, strappandoli all'universo in miniatura in cui da tempo immemore combattevano una guerra senza vinti né vincitori. Questo significa che questa volta i



Che cosa sarà mai tutto questo? Semplice: una macchina crea zombie! Non ditemi che non ci eravate arrivati!

Lo scienziato pazzo che potrete trovare in uno dei livelli avanzati è un cattivone da film di serie B da manuale, quindi non può che essere distrutto dalle forze del bene

commando di plastica dovranno portare a casa la pelle attraversando ambienti poco consueti, come cucine infestate da scarafaggi e rese mortali da fornelli incandescenti o giardinetti insidiosi come le giungle del Vietnam e, come se non bastasse, anche quei fetentoni degli Ocra hanno trovato il modo di accedere al nuovo mondo, portandosi dietro un arsenale di potenza non indifferente e la loro consueta sete di sang... ehm, di plastica fusa. Per quel che riguarda la struttura di gioco, questa non ha subito variazioni di grandissimo rilievo, mantenendo un'impostazione a metà tra l'arcade e lo strategico in tempo reale, ma avvalendosi di un'interfaccia notevolmente semplificata. Tutto ciò che occorre per portare a casa la pelle è infatti un mouse, il cui utilizzo è indispensabile sia per muovere le unità sullo schermo, sia per selezionare gli elementi posti nella barra che occupa un terzo dell'area di gioco. Tenendo premuto il pulsante destro potrete selezionare le unità che desiderate spostare, mentre col sinistro le istruirete sul percorso da intraprendere, fatta salva la possibilità di impartire alcuni ordini di massima, utili per raccogliere le truppe o per evitare di essere scoperti dalle sentinelle nemiche. È comunque importante specificare che avrete controllo totale solamente su Sarge, al quale potrete imporre che tipo d'arma utilizzare, quale postura adottare e altri dettagli di questo genere, mentre gli altri membri della squadra condurranno una vita molto più indipendente, usciranno



Nel corso della sezione di training verrete istruiti sull'utilizzo di tutte le armi e imparerete a combattere come un vero uom... ehm, soldatino.

E poi parlano dei giochi violenti... e ai diritti dei soldatini non ci pensa mai nessuno? E poi alla fine sono sempre io a dover pulire, eh?

Sto cominciando a odiare i maledetti scienziati nemici... ora hanno creato addirittura un supersoldato, riconoscibile dal polverone che solleva.

Questo tizio prigioniero è una vera macchietta: parla come John Wayne ed è pure un po' rimbecillito... purtroppo ci tocca salvarlo.

I filmati sono ben realizzati e parodiano con un certo successo i più famosi film di guerra. In questo caso, stiamo subendo un interrogatorio.

programmatori fosse l'introduzione di una specie di crossover tra il primo Army Men e Micromachines, questo non basterebbe per rendere interessante un concetto già proposto quasi un anno fa, quindi i furboni della 3DO hanno pensato bene di puntare sulla varietà delle situazioni, inserendo un campionario di armi piuttosto vasto e dando ai giocatori la possibilità di utilizzare alcuni strumenti che possono salvare la vita di un soldato. Come non menzionare, infatti, la possibilità di chiamare rinforzi paracadutati, di far effettuare una ricognizione fotografica della zona o di sollecitare un bombardamento a tappeto? Come tacere sulle virtù del lanciafiamme, capace di sciogliere immediatamente i nemici, o del fucile da cecchino, efficace quanto silenzioso? E, infine, come potrei essere qui a scrivere queste righe, se non avessi trovato sulla mia strada numerose casse contenenti preziosissimi giubbotti antiproiettile? Bisogna infatti riconoscere che i terreni di battaglia, nonostante siano irti di insidie, sono cosparsi da casse contenenti oggetti utili e munizioni, il che si rivelerà quasi subito alla sera senza dirvi nulla, porteranno a casa ogni sera una ragazza diversa, non puliranno mai il water e in genere agiranno secondo i dettami dell'intelligenza artificiale. Poco fa ho menzionato una fantomatica interfaccia, quindi credo che sia opportuno darvi alcuni ragguagli in materia, poiché fare diversamente sarebbe come descrivere il Nikazzi senza menzionare il cambiamento di colore che subiscono i suoi capelli quand'è sotto sforzo. In un'apposita porzione di schermo troveranno posto una piccola mappa strategica, alcune icone raffiguranti i vostri uomini (ne potrete gestire fino a 12 contemporaneamente), altre che utilizzerete per impartire ordini e un inventario che vi troverete a utilizzare piuttosto spesso. Infatti, se l'unica miglioria apportata dai

Ma tu guarda che modi... ero seduto tranquillamente in panchina tirando granate a un aereo, quando sono arrivati questi parà invadenti!

indispensabile, dato che ben presto capirete come i nemici non siano più i bambocci armati di semplici fucili che potevate incontrare nel primo episodio, ma spazino da energumeni armati di bazooka a kamikaze carichi di esplosivo, da zombie creati con i pezzi di vari "cadaveri" a inarrestabili carri armati. Ma cos'è quell'espressione preoccupata che vedo sulle vostre facce, protese verso la pagina in cui mi trovo attualmente nel tentativo di comprendere dove io voglia andare a parare? Forse avete paura di dovervi scontrare contro mezzi cingolati, disponendo solo di poveri fantaccini? Non preoccupatevi: anche voi potrete sfruttare mezzi di vario tipo e di volta in volta avrete la possibilità di prendere i comandi di tank, jeep corazzate o motoscafi, per seminare un po' di sana morte e distruzione tra le sventurate marmaglie nemiche.

Humour verde

Un aspetto positivo di Army Men era costituito dai numerosi sprazzi di umorismo che erano contenuti sia nelle situazioni di gioco che nelle animazioni dei personaggi e, fortunatamente,quest'aspetto è rimasto tale e quale nel seguito. La guerra viene infatti vista attraverso una chiave ironica, che porta a rendere esilaranti anche i momenti di maggior violenza visiva, in cui i soldatini saltano in aria spargendo gli arti di qua e di là o vengono fusi da un normale fornello da cucina, per non parlare di alcuni dei micidiali strumenti di cui potrete entrare in possesso, come lenti d'ingrandimento che, concentrando i raggi solari, potranno ridurre i nemici a una poltiglia in un batter d'occhio, o travestimenti che altereranno il colore dei vostri uomini per far sì che passino inosservati sotto gli occhi dei maledetti Ocra. E altrettanto demenziali sono le esclamazioni dei protagonisti, a cui fanno da contorno effetti piuttosto realistici e una colonna sonora che a mio parere è uno dei punti di forza del gioco, poiché si compone di numerosi pezzi di musica classica altamente d'effetto, tanto che in alcuni momenti sembra di giocare al tie-in di Apocalypse Now. Questa soluzione è stata adottata anche in Wargasm dei DID, e sospetto che ciò sia dovuto al fatto che, essendo i compositori di tali brani morti da tempo, le royalties da pagare siano notevolmente inferiori rispetto all'utilizzo di un brano contemporaneo, ma devo dire che a mio parere una colonna sonora di questo tipo è perfetta per un gioco di guerra.

La battaglia infuriava e il sergente gridò: "Avanti, truppa, conquistiamo quel dannato fenicottero!"

Il multiplayer è ovviamente presente e non poteva essere altrimenti, dato che solitamente si gioca con i soldatini in compagnia, a meno di non essere un vero sfigato, un eremita o un misantropo. È anche vero che questa trasposizione digitale non permette di dare fuoco ai modellini e di fonderli uno con l'altro, né di rubare quelli dei propri amici, ma sarà comunque possibile sfidare altri tre giocatori via TCP/IP, IPX o LAN, mentre due avversari potranno confrontarsi via modem o in collegamento seriale, sperimentando le modalità Capture the Flag, Deathmatch e King of the Hill. Mi sembra di scorgere un sorrisetto sui vostri volti... se in questo momento state pensando che i soldatini siano un gioco da bambini, prestate attenzione alle vostre gambe. Le sentite formicolare? Probabilmente sono Sarge e suoi uomini che si stanno arrampicando lentamente, pronti ad arrostirvi le parti intime con il lanciafiamme.

Giordano "GBC" Contestabile

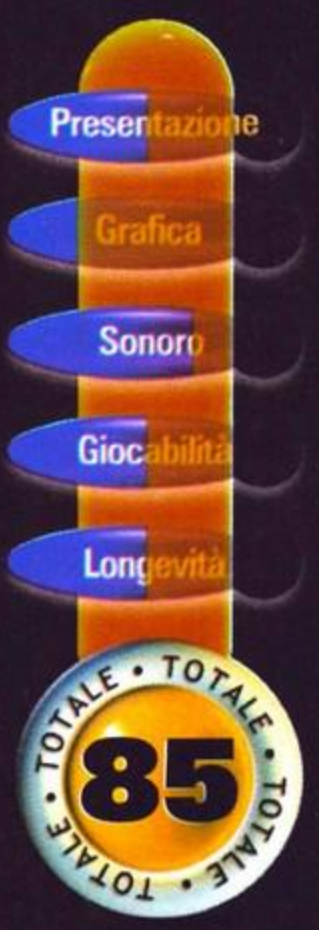
Questo casino è provocato dai simpatici kamikaze, soldati fuori di testa che portano in giro petardi accesi e corrono come dei pazzi.

PC

Il concept che sta alla base di Army Men II è sostanzialmente invariato rispetto al primo episodio, tranne che per il felice inserimento di diverse missioni ambientate nella nostra dimensione (non in quella da cui provengono i soldatini) e ricche di elementi esilaranti. L'aspetto grafico ha subito un restyling più che una rivoluzione: sono state migliorate notevolmente le animazioni e la varietà degli oggetti è aumentata, ma lo stile è fondamentalmente invariato e le dimensioni sono rimaste inesorabilmente due, in barba alle schede acceleratrici. D'altro canto, non posso che complimentarmi con i programmatori per la felice scelta relativa alla colonna sonora, estremamente adeguata e coinvolgente, e per l'ottima qualità degli effetti e del parlato. Il vero difetto di Army Men II, senza il quale questo prodotto avrebbe potuto aspirare all'eccellenza, è l'intelligenza artificiale delle unità vostre alleate, mentre per quel che riguarda gli avversari non si segnalano particolari problemi. Vi capiterà spesso infatti di dover rifare una sezione perché i vostri maledetti carri armati si sono incastrati tra di loro in un passaggio stretto e hanno lasciato che i nemici distruggessero le vostre installazioni, o di imprecare all'indirizzo dei soldati che, nella foga di seguire il loro comandante, hanno improvvisato un girotondo e non accennano minimamente a dirigervi verso l'obiettivo. Una volta che avrete fatto il callo a questo problema, comincerete a ripensare gli spostamenti del vostro plotone in modo da evitare situazioni di questo genere, e il gioco filerà via molto più liscio, regalando presumibilmente ore di divertimento agli appassionati di strategia che vogliono spezzare la routine con qualcosa di diverso e un po' più "leggero" rispetto al solito. Il giudizio finale è quindi positivo in virtù dei numerosi tocchi umoristici, della varietà delle situazioni e della fluidità con cui battaglie frenetiche si sposano con l'impiego di tattiche piuttosto complesse... peccato per i problemi di gestione a cui accennavo più sopra!

HARDWARE

Non facendo uso di poligoni e altre amenità del genere, Army Men II è piuttosto parco per quel che riguarda i requisiti hardware: assicuratevi semplicemente di possedere un Pentium 90, 16MB di RAM, 150MB di hard disk, un CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda sonora. Se poi possedete un Pentium 133 e 32MB di RAM, la situazione migliora ulteriormente, anche se ovviamente il massimo lo potete raggiungere con un cannoncino Vulcan montato su postazione mobile a alcune granate a frammentazione. Non stavamo parlando di hardware?



HELL-COPTER

UNO SPARATUTTO NELLA
PIÙ PURA TRADIZIONE
DEI GIOCHI ARCADE!

Già disponibile
su PC CD-ROM

© 1998 Ubi Soft Entertainment. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

È COME ESSERE DENTRO UN FILM, MA NON SI TRATTA DI CINEMA.

DRAGO entertainment

Ubi Soft

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

The Elder Scrolls Adventures: REDGUARD

Credeva di non vederla più, ma ora l'hanno rapita. E Cyrus, dieci anni dopo, per salvare sua sorella tornerà a Hammerfell. Tornerà a casa.

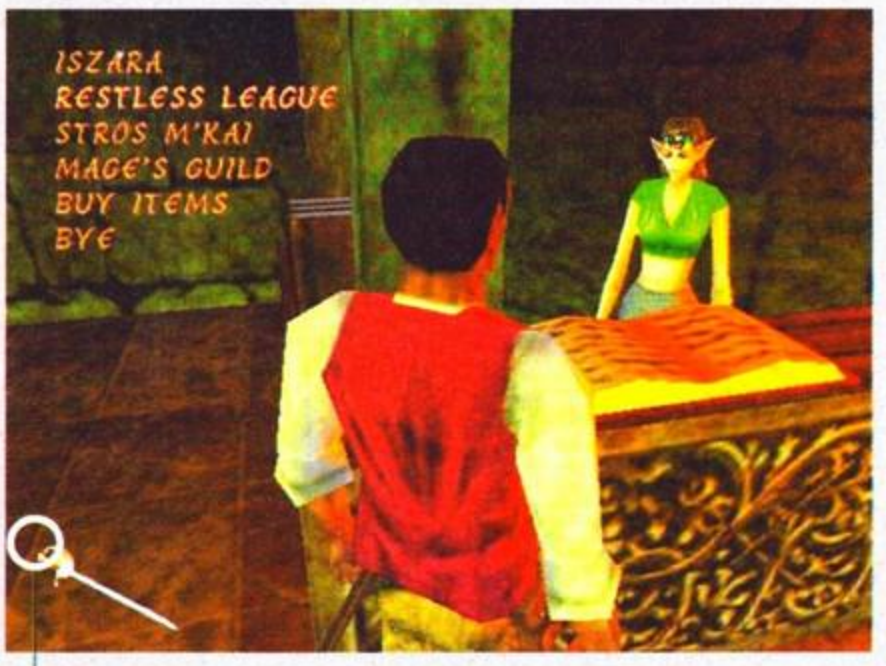
Pur non trattandosi dell'ennesimo episodio di una delle saghe che popolano il mondo degli RPG, anche Redguard ha una grandissima tradizione alle spalle. Eh sì, perché il nuovo titolo della Bethesda è ambientato nel mondo delle Elder Scrolls, sinonimo di Arena, Daggerfall e Battlespire. Finora abbiamo visto in dettaglio solo una parte di questo mondo: il continente di Tamriel, corrispondente alla Terra di Mezzo di tolkieniana memoria. Anche Tamriel, infatti, vede terre più o meno sconosciute a nord, sud, est e ovest. E da ovest, al di là del mare, giunsero nella notte dei tempi gli abitanti dell'attuale Hammerfell, la regione dove è ambientato il nostro gioco. Redguard è il nome del popolo che venne da oltreoceano, la sua terra devastata da un cataclisma atlantìdeo. Non ci misero molto a conquistare il territorio e per secoli ebbero la loro autonomia, grazie a un'innata abilità nel combattimento, che li rendeva invincibili per gli stati confinanti. Ma ora, circa 400 anni prima degli eventi di Daggerfall, il popolo di Hammerfell vive il suo momento più buio. È l'era del Terzo Impero, l'era di Tiber Septim, il Grande Diplomatico, colui che sfruttando le contrapposizioni tra i popoli di Tamriel riuscì a sottometterli uno dopo l'altro. Ma, sebbene siano stati sottomessi, all'interno dei singoli stati esistono dei focolai di resistenza.
Le Redguard, appunto, sono uno di questi focolai. Uniti contro il nemico, ma divisi sul fronte interno, sono stati sconfitti in seguito al tradimento di una delle fazioni in lotta per il potere. Ma non hanno mai sposato la filosofia dell'impero e a tutt'oggi sono la più grande spina nel fianco del Grande Diplomatico.
Cyrus, il protagonista della nostra storia, è il classico rappresentante del suo popolo: alto, forte, con tratti somatici mediorientali e infine molto, molto uomo di mondo. Esule volontario, si aggira fuori dei confini della sua terra guadagnandosi la vita come mercenario. Il motivo dell'esilio è presto detto: dieci anni prima, giovane ed esuberante, vide una lite tra sua sorella Iszara e il marito. Lui la colpì, Cyrus lo sfidò a duello. E lo uccise. Dopo aver capito la gravità del suo atto, lasciò il paese.

Eccoci nella claustrofobica atmosfera della prigione.

Qui, appena scesi dalla nave, inizia l'avventura di Cyrus.

Il gioco inizia quando Cyrus riceve una lettera da Tobias, un vecchio amico, che lo informa del rapimento di Iszara. Sarebbe facile fare finta di niente, ma stavolta non è possibile scappare dalle proprie responsabilità. Saltato sulla prima nave disponibile, Cyrus veleggia verso Hammerfell (un viaggio non privo di imprevisti, come avrete modo di scoprire). Al suo arrivo, dopo qualche investigazione, scoprirà che Iszara si è cacciata in un guaio più grosso del previsto. Lei ha sempre odiato il regime degli invasori e naturalmente avrà cercato di rovesciarlo. Altrettanto naturalmente, qualcuno l'avrà scoperta...
Se ora credete che mi metterò a parlarvi di prospettiva isometrica o in prima persona, di struttura a turni o in tempo reale, avete capito male. Redguard è il primo di una nuova serie denominata "Elder Scrolls Adventure" e come tale la componente RPG è ai minimi termini. Anzi, è proprio assente. Redguard è un arcade alla Tomb Raider, e Cyrus è un insieme di poligoni texturizzati da muovere nel vasto panorama del gioco. L'esplorazione, condita dai combattimenti, è tutta in tempo reale e vi servirà per trovare luoghi e personaggi grazie ai quali proseguirete nelle ricerche. La Bethesda ci tiene a sottolineare che questo gioco è un arcade; infatti le azioni più 'ragionate',

Occhio scheletro, al tuo amico avevo detto "ti spacco le ossa" e non mi ha creduto...



Le conversazioni sono tutte così, con un elenco di topic sulla sinistra. "Buy items" servirà per comprare ciò di cui avete bisogno.

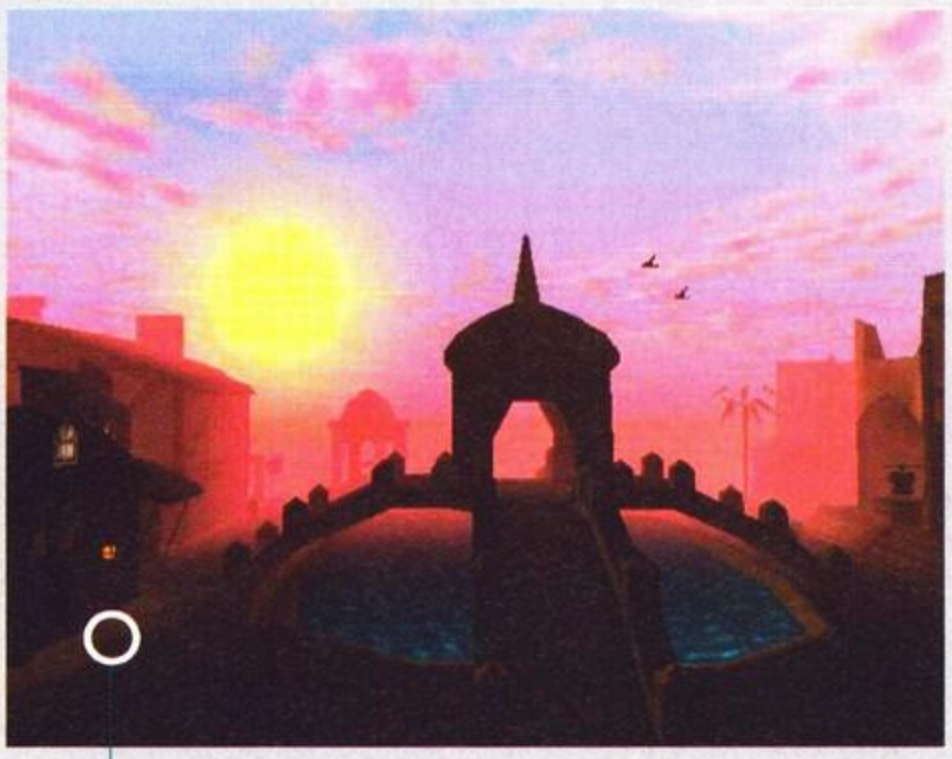
UNIVERSI PARALLELI

Tamriel, a mio modesto avviso, è il miglior mondo virtuale tra tutti quelli creati appositamente per i GDR su computer. È più profondo di Britannia (che dà l'impressione di essere il risultato di tanti episodi invece di derivare da un processo evolutivo) e di Xeen/Enroth (quelli di Might & Magic), dei quali sappiamo solo lo stretto necessario. Arkania è ben descritto, ma dal punto di vista narrativo non è complesso, così come il mondo di Lands of Lore.
Un posto fuori classifica spetta a Krynn/Forgotten Realms, gli scenari usati per i giochi basati su AD&D. Pur essendo nettamente più 'immersivi' del mondo della Bethesda, il confronto è improprio: sono nati e cresciuti per un GDR cartaceo, non per stare su un monitor.

Eccoci a colloquio con Tobias, l'autore della lettera che ci ha richiamato ad Hammerfell.

Krisandra ci metterà un attimo a capire da dove viene Cyrus.

Nel filmato iniziale Cyrus parte, lasciando a casa il suo khajiit di fiducia.



Ritagliate questa foto, incollatela su una cartolina e spedite.

come l'uso degli oggetti e i dialoghi, sono state semplificate. Gli oggetti vanno semplicemente selezionati nell'inventario e usati, i dialoghi hanno la classica struttura ad albero e consistono in un elenco di argomenti, sui quali Cyrus e l'interlocutore faranno rapidi botta e risposta. In pratica la chiacchierata consiste nel selezionarli uno per uno, fino a esaurire le possibilità di dialogo. Visto che le informazioni importanti sono disseminate qua e là, è obbligatorio esaurire sempre tutti gli argomenti. Il gioco, come è ormai normale, terrà un diario automatico delle notizie più interessanti. Questa funzione è importantissima perché, pur trattandosi di un arcade, per proseguire dovrete comunque cercare nei posti giusti le persone giuste. Se non ci fosse una memoria scritta automatica, dovreste tenere una tonnellata di appunti e girereste a vuoto per chissà quanto tempo.
L'agile fisico di Cyrus gli consente di correre, saltare ed effettuare sei tipi di attacchi. Non ci metterete più di un quarto d'ora a imparare il combattimento, visto che tutte le mosse si ottengono dalla pressione combinata di uno o due tasti. Si può anche parare e schivare. Alla fine, gli scontri, frequenti e non sempre facili (i nemici hanno la spiacevole abitudine di attaccare in sovrannumero), risultano persino realistici, nel senso che per vincere bisogna elaborare una strategia. Peccato per un difetto, grosso come una casa e tipico delle produzioni Bethesda: l'imprecisione. Chi ha giocato Daggerfall et similia sa che l'engine della Bethesda è tutto un bug (ci si impasta nei muri, si cade attraverso il pavimento etc) e anche stavolta si può colpire ed essere colpiti da nemici teoricamente fuori portata. Oppure, capita che una sciabolata, la quale ha visivamente tagliato in due il torace del nemico (peggio della Z di Zorro), alla fine non gli faccia

Il mondo (di Redguard) è bello perché è vario. Eccoci a spasso tra le palme...

Stavolta sono in tre! Ma nessuno di loro è molto forte.

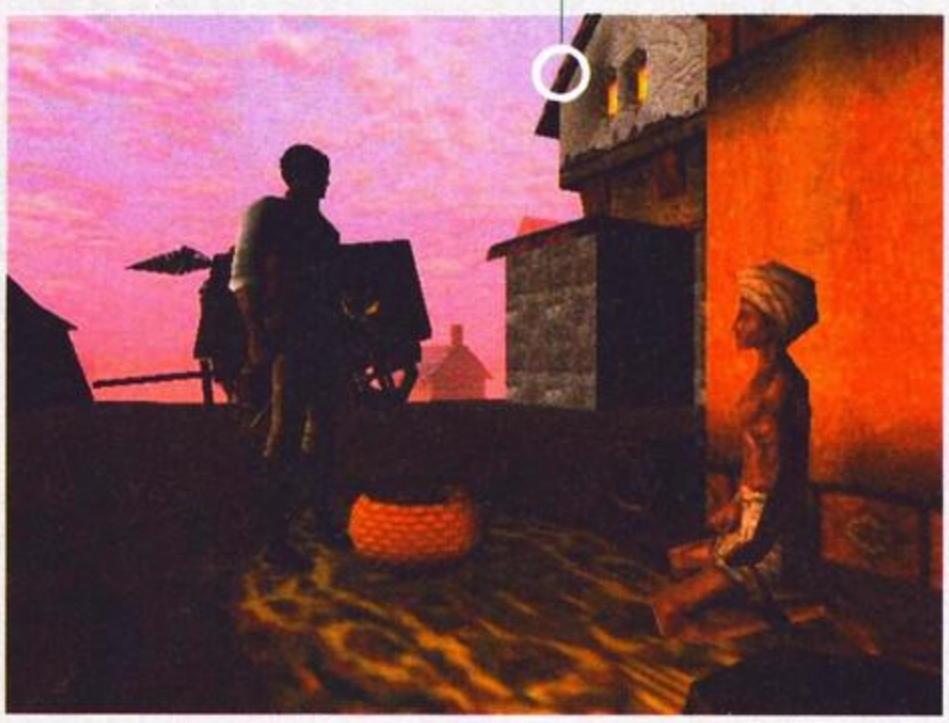
nulla perché non eravate in asse con il bersaglio. Pur con questi difetti, comunque, resta vero che, tra attacchi, parate, insulti e incitazioni, tuffi in avanti e improvvise schivate che spingono i nemici a colpirsi l'un l'altro, l'atmosfera che si crea è quella dei film di Erroll Flynn.
Sempre nell'ottica della semplicità, l'unica arma utilizzabile durante il gioco sarà la spada. Più di una volta, durante i dialoghi, potrete comprare oppure dare oggetti a qualcuno, di qualsiasi tipo essi siano.
L'operazione funziona come in un dialogo, ossia con i menu ad albero in base ai quali arriverete a comprare l'oggetto. È una cosa un po' macchinosa, perché si acquista un'unità per volta e quindi, per comprare quattro oggetti dello stesso tipo, dovrete ripercorrere quattro volte lo stesso ramo dell'albero. Sarebbe stato meglio, per una volta, sacrificare l'atmosfera mettendo una bella schermata con la lista degli oggetti disponibili. Un click e via, invece di perdere un quarto d'ora...
La trama è limitatamente non lineare e immagino vogliate sapere cosa vuol dire quel "limitatamente". Significa che il gioco è composto di tre parti principali, da risolvere in ordine sequenziale, ognuna comprendente una serie di subquest da affrontare quando preferite. Se non troverete subito la soluzione, potrete sempre esplorare altrove per trovare qualcosa di più semplice. A proposito di semplicità: per non premiare solo gli smanettoni, il gioco contiene alcuni puzzle. Non sono molti (tre o quattro), ma non sono neanche facili. Tenetelo presente, se non vi piacciono le interruzioni nel 'ritmo' dell'avventura.
A detta della Bethesda, Redguard è solo il primo di una nuova serie di giochi arcade basati sulle Elder Scrolls. Sarò felice di vedere gli altri, ma per ora preferirei che si dedicassero a qualcos'altro: Morrowind, il seguito di Daggerfall. Se non lo fanno nativo per Windows 95/98, prometto che vado in America e li picchio. Ma se, finalmente, levano di mezzo il DOS e fanno un engine degno di questo nome, potremmo avere il primo candidato al titolo di miglior GDR del '99.

Alessandro 'RPG' La Spada

Ugh, ma quanti sono? Dov'è il chierico per scacciarli? Come sarebbe a dire "questo non è AD&D?

Scusate, dovrei andare dal tizio là in fondo... Ah, vi hanno pagato per uccidermi? Non potete aspettare dopo? Allora ok, giusto perché mi siete simpatici...

L'incontro con l'incantatore di serpenti.



QUANDO L'ABITO FA IL MONACO

L'editing di Redguard è stato svolto da Ken Rolston, che per i meno esperti e i più giovani probabilmente non significherà nulla. E invece si tratta di un piccolo mostro sacro, uno dei componenti del core group di D&D. Uno di quelli, cioè, che hanno fatto nascere il gioco di ruolo. Tra i molti lavori di Ken vale la pena segnalare gli Emirati di Ylaruam e le Terre del Nord (sperando che le traduzioni siano queste, visto che io ho le versioni originali, denominate Emirates of Ylaruam e Northern Reaches).
Il fatto che un tale personaggio abbia lavorato sul gioco lo rende automaticamente valido? Dal punto di vista tecnico sicuramente no, ma da quello della trama sì. Lo scenario di Redguard è grande e dettagliato, la storia affascinante e avventurosa.

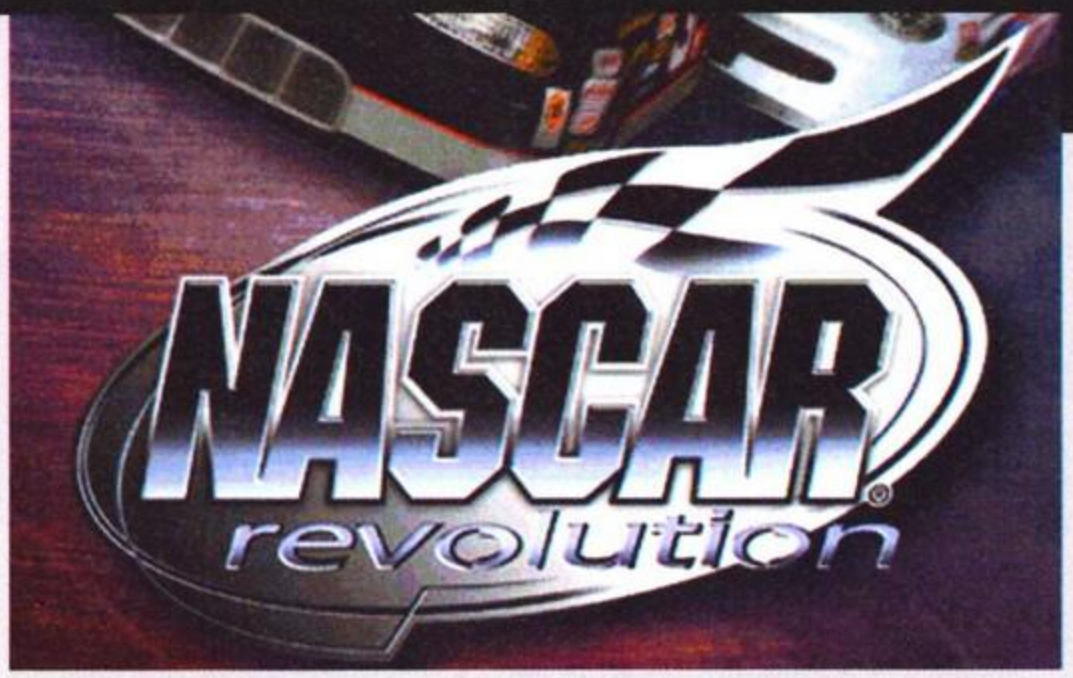
PC

Redguard è un bel gioco e lo consiglio agli errepiggisti come diversivo oppure a chi vuole un arcade con un po' di trama. Peccato per un problema che è, ormai, il marchio di fabbrica della Bethesda: l'engine. È brutto, pieno di bug, gira ancora sotto DOS (sebbene compatibile con Windows 95/98) e solo in modalità software proprietario o 3Dfx (scordatevi la Direct3D). Impallidisce se confrontato con l'engine di Tomb Raider. Vogliamo restare nell'ambito delle avventure-GDR, e confrontarlo con quello di Mask of Eternity? Vince Mask of Eternity. Allora lo confrontiamo con quello di Asghan? Vince Asghan... Insomma, la Bethesda non ha voluto rinnovarsi, e ora Redguard paga dazio, perdendo in impatto visivo e giocabilità.
La trama vi acchiapperà da subito, grazie all'intreccio di avventura e investigazione in uno scenario da 'crocevia sulla strada per le Indie' che fa molto esotico. La documentazione, una specie di giornale commentato da un elfo, vi aiuterà a entrare nello spirito d'idee. I dialoghi non sono il massimo, vista la struttura gerarchica piuttosto limitante, ma se non altro nessun indizio passerà inosservato. Il sistema di negoziazione è macchinoso, mentre è buono quello di combattimento. E questa è una bella notizia, visto che, in fin dei conti, stiamo parlando di un arcade.
Se avete un chip 3Dfx e l'estetica non è il vostro mito, Redguard vi darà un gran divertimento nel miglior stile salgariano. In caso contrario, prima di prenderlo guardatevi la demo.

HARDWARE

Per giocare a Redguard non serve niente di speciale: un Pentium 166 con 32 MB di RAM, Windows 95, un lettore CD 4x e 350 MB di spazio sul disco fisso. Consigliata un'acceleratrice 3Dfx (Voodoo, Voodoo 2 o Banshee), e state attenti al fatto che le librerie Direct3D non sono supportate.

END



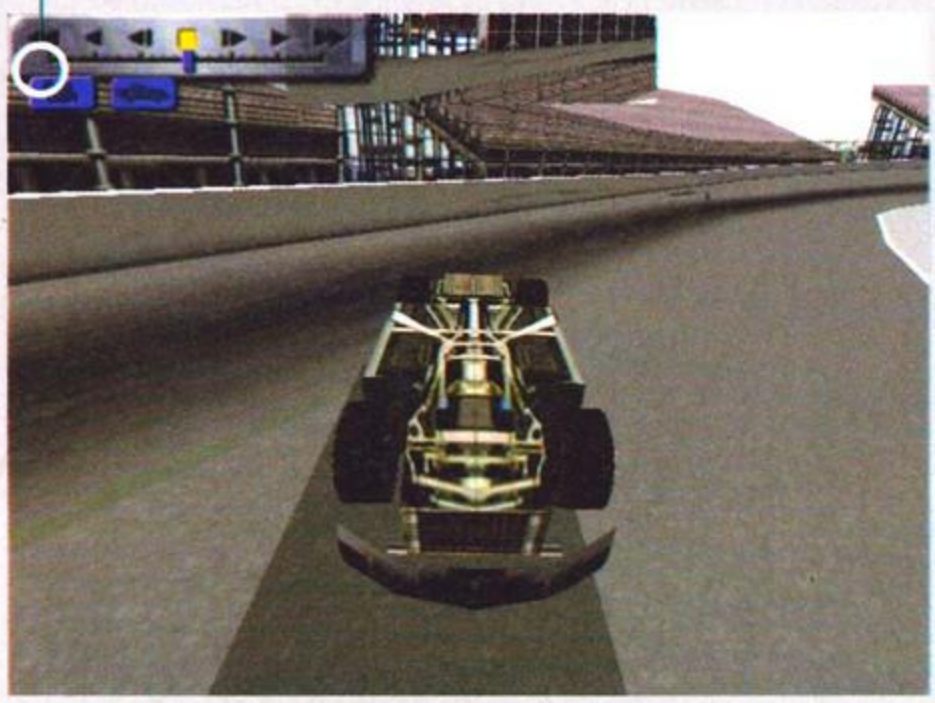
Giro girotondo, casca il mondo....

Come volevasi dimostrare, anche questa volta sono partito in ultima posizione. Notate l'ombra della macchina, rigorosamente rettangolare!

Roba da matti! Che gli americani fossero gente un po' fumata di cervello lo si sapeva da tempo, ma non ho mai capito cosa ci trovino di bello nel veder girare delle automobili lungo una serie di percorsi ovali, il cui tempo di percorrenza si aggira intorno al mezzo minuto o giù di lì. Vi è mai capitato di seguire una gara della serie Nascar? Qualche tempo fa trasmettevano le gare nottetempo, mi pare su TMC. Ebbene...un casino di macchine che girano in tondo senza soluzione di continuità per centinaia di giri, roba che nemmeno i commentatori riuscivano a capirci qualcosa dopo manco dieci minuti di gara, figuratevi quando si trattava di capire chi avesse vinto. Tutto sommato, ritengo decisamente più interessante il nostro campionato Turismo, se non altro perché si riesce a seguire un minimo quello che avviene in pista. Certo che, nell'ambito di un videogioco, la possibilità di darsela a sportellate, senza rischiare una sola molecola di vita, assume connotati decisamente diversi (e vi parla uno che ha passato intere nottate della propria gioventù a limare centesimi di secondo a Indy 500 su Amiga). La EA Sports ha ben pensato di dare anche a voi la possibilità di fare un giro su questi bolidi a quattro ruote (oddio, a dire il vero i simpaticoni della Papyrus ci avevano già pensato da tempo!) grazie a questa pseudo simulazione del campionato Nascar d'oltreoceano. Appena installato il gioco, ci si rende subito conto che, almeno a livello di database, Nascar Revolution fa la sua bella scena: un sacco di belle informazioni su tutti i piloti partecipanti al campionato, oltre alla presenza di tutte le scuderie con le loro coloratissime macchine da corsa. Il pannello delle opzioni grafiche vi permette di configurare tutto il configurabile, cosa che impiegherete un po' a fare, visto che per far girare al meglio il gioco dovrete scendere a compromessi, sempre che non disponiate di un computer Rambo. Le modalità di gioco sono e classiche: gara singola, campionato intero, lega personalizzata e multiplayer (poteva forse mancare?). Per ciascuna gara c'è la possibilità di operare le solite modifiche sulla vettura per adattare le performance al tracciato in questione. Essendo i circuiti quasi tutti ovali (più o meno stretti), una volta trovate le impostazioni che più si confanno al vostro stile di guida, impiegherete poco ad adattare la macchina a ciascuna situazione di gara. Prima di lanciarvi in sonore fagiolate con gli altri concorrenti, è il caso di fare un po' di pratica col metodo di controllo della vettura, onde evitare di bozzare la carrozzeria alla prima curva. Una volta presa confidenza col mezzo, è ora di affrontare le qualifiche, giusto per portare a casa un discreto piazzamento in vista della gara vera e propria. Una coppia di simpatici telecronisti (con tanto di microfono con logo della EA, stile CNN!) vi renderanno conto di tutto quello che avviene in pista, in modo da avere sempre un'idea ben precisa sulla tattica da adottare nelle varie situazioni. Nella gara vera e propria, i concorrenti controllati dalla CPU si comportano sufficientemente bene, sia in termini di "educazione stradale" (non aspettatevi che vi speronino volontariamente, intendo), sia in termini di Intelligenza Artificiale, con buone manovre attendistiche, salvo poi sorpassarvi in gran carriera al minimo errore. Le soste ai box sono frequenti, soprattutto perché le gomme sono sottoposte a forte usura, viste le numerose derapate alle quali si va incontro se non si prendono le curve con la dovuta cautela. Una volta giunti nella corsia dei box, il tutto avviene "al volo", visto che dovrete decidere quali impostazioni modificare nella vettura mentre la stessa percorre la corsia suddetta sotto il rigido controllo del computer. Le gare sono molto, ma molto lunghe da terminare, soprattutto se non avete avuto l'accortezza di diminuirne la lunghezza nei parametri di gioco. Il

Il tracciato di Bristol è forse l'unico che si difende un pelo, graficamente parlando.

Non ci crederete, ma le macchine di Nascar Revolution sono quasi più belle sotto che sopra!

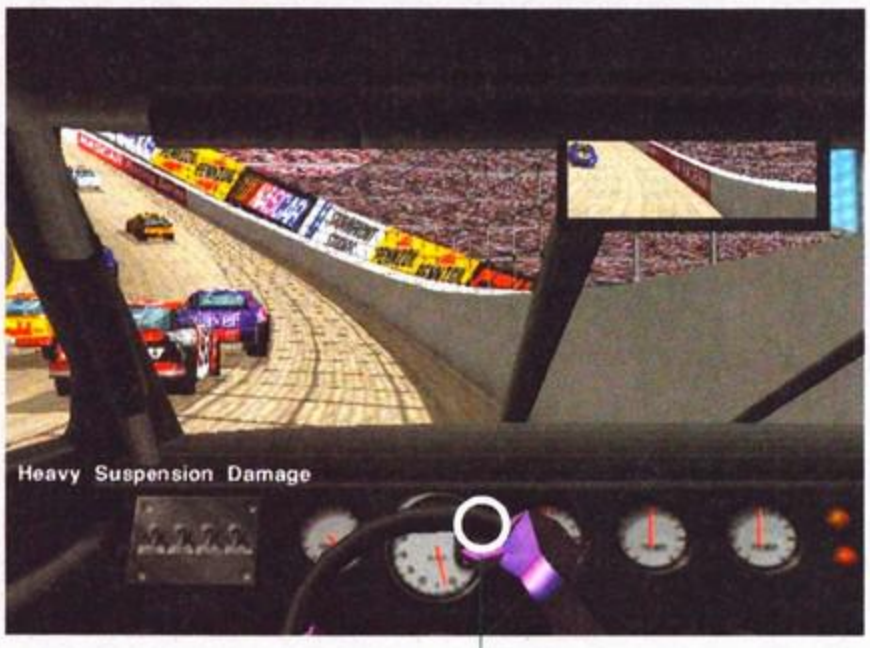


La partenza delle gare Nascar è sempre in corsa. Qui si sta per partire per il giro di lancio.

Oplà! Un bel ribaltamento e le mani rimangono inchiodate al volante! Ma dai...

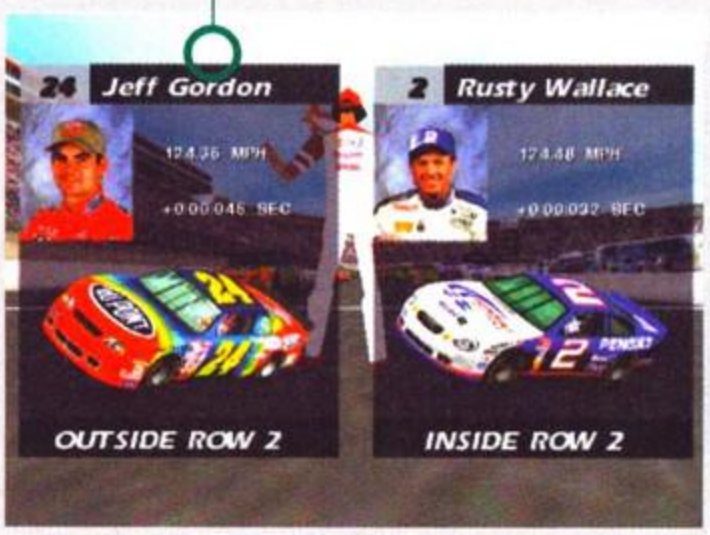
bello è che le condizioni di luce cambiano dinamicamente col passare del tempo: ciò significa che vi potrà capitare di iniziare una gara con il sole che spacca le pietre, salvo poi finirla sotto la luce artificiale dei riflettori dello stadio. Il tutto avviene con una gradualità incredibile, tanto che ve ne accorgerete solo nei momenti di stanca della gara, quando sarà possibile prendere le cose con la dovuta calma, ammirando tutto il contorno del tracciato.
Prendo spunto da quest'ultima osservazione per parlarvi un po' dell'aspetto grafico di Nascar Revolution. Se le macchine sono realizzate con la dovuta cura (si vede perfino il pilota che gira il volante attraverso i vetri della vettura!), con buoni effetti di traslucenza metallica e distorsione della carrozzeria (in caso di incidente), altrettanto non si può dire di tutto ciò che fa da contorno, a partire dagli spalti, fino ai TIR delle scuderie che sostano all'interno dell'ovale. Oltretutto, nei tracciati un po' larghi, nonostante il dettaglio grafico fosse settato a palla, ho notato un clipping decisamente fastidioso (le tribune, ad esempio, tendono a scomparire alla distanza, per poi riapparire magicamente quando vi avvicinate). Visto quello che altri team di sviluppo sono riusciti a fare negli ultimi mesi, riesce difficile credere che, con tanto di schede accelerate ultra potenti sul mercato, i programmatori della EA Sports non siano riusciti a fare meglio di così. Un'altra bacchettata sulle mani va sprecata quando si prende in considerazione sia la fluidità che la sensazione di velocità. Come già vi avevo accennato poc'anzi, senza un computer ultra pompato non c'è speranza di far girare decentemente il tutto al massimo dettaglio; anche se voi foste possessori di tale sistema, la sensazione di velocità va comunque a farsi benedire, visto che anche con l'acceleratore spinto al massimo, l'impressione è quella di guidare una cinquecento in mezzo al traffico cittadino (anche utilizzando la visuale interna alla vettura, che dovrebbe, più di altre, dare la sensazione di "esserci"!). A ciò aggiungo una constatazione di purissimo carattere personale: girare su degli ovali può avere un certo fascino quando si tratta di un tracciato ogni tanto, ma il divertimento si trasforma velocemente in frustrazione quando i circuiti tendono a rivelarsi un po' tutti uguali. So che qualcuno di voi potrebbe pensarla diversamente, ma se provate a giocare a Nascar Revolution dopo esservi fatti un'intensa sessione di gioco a Grand Prix Legends sul circuito di Nürburgring (come è appena capitato al sottoscritto!), potrete facilmente capire quello che intendo. Certamente, se vi piace il genere dei circuiti ovali, senza i quali non vivete un solo momento della vostra indefinita esistenza, allora è un altro paio di maniche, ma allora potreste trovare miglior pane per i vostri denti nelle precedenti pubblicazioni ispirate alla serie Nascar della già citata Papyrus.
Già che ci sono, vi butto sul piatto un breve commento sull'aspetto sonoro del gioco: è tutt'altro che disprezzabile, per carità, ma non va oltre qualche effetto di rilievo, raggiungendo il livello più basso quando si considerano gli effetti più dovrebbero caratterizzare un gioco di corse. Sto parlando, naturalmente, dei rumori dei motori, vere e proprie pernacchie senza capo né coda, con un'assurda tendenza a sovrapporsi senza alcun criterio apparente (difficile capire quante macchine stiano arrivandovi vicino e da dove).
Chiudo velocemente, menzionandovi il discreto replay, che vi permette di rivedervi il vostro ultimo sorpasso (o incidente che sia) da qualche altra visuale alternativa, oltre a quelle già disponibili durante il gioco vero e proprio.
Siete proprio sicuri, ora che siete arrivati fin qui, di volervi leggere anche il commento? Per quello che mi riguarda, potete anche piantare la lettura seduta stante, visto che un'idea su quello che penso di questo Nascar Revolution immagino ve la siate già fatta, ma se proprio volete continuare...

Ivan "Kikko" Conte

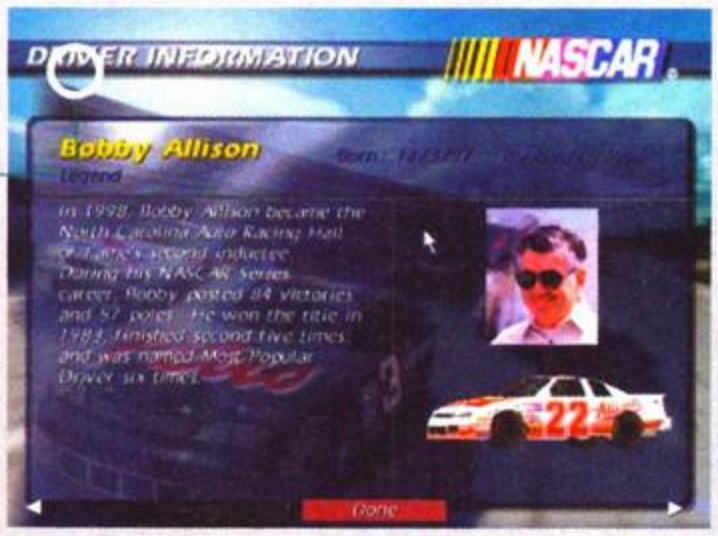


Troppo fumo...mi sa che la sospensione anteriore destra è andata a farsi benedire.

La visuale interna è forse la più agevole da usare, se non altro perché beve meno risorse hardware delle altre.



Altro screenshot della partenza. Lo stile, almeno fino a quando non siete in gara, è rigorosamente televisivo, come ogni produzione EA Sports che si rispetti.



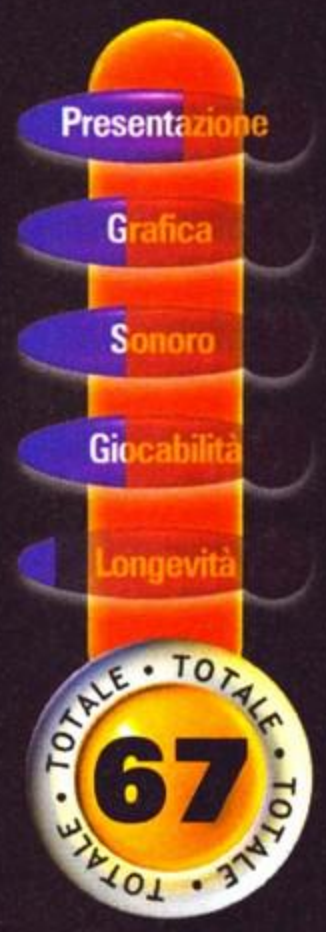
Una delle poche cose buone è il database con le informazioni su ciascun pilota presente nel campionato. Se non altro per scegliere di impersonare quello con la faccia più simpatica!

PC

Spiacente, ma proprio non ci siamo! Tutto mi aspettavo dalla EA Sports, tranne che mi uscisse con una ciofeca del genere. Si poteva e si doveva fare decisamente di più, prima di mettere sul mercato un gioco, completo sì, ma fuori tempo massimo. Nascar Revolution avrebbe fatto una discreta scena un paio di anni fa (ammesso anche che esistessero già computer capaci di farlo girare decentemente), ma oggi come oggi proprio non ci azzecca, anche paragonandolo ai titoli di medio-bassa levatura usciti negli ultimi mesi. Qualche pregio c'è, d'accordo, a cominciare dalla discreta realizzazione della grafica delle vetture, per continuare con delle routine di Intelligenza Artificiale senza troppi problemi di sorta. Però i difetti rilevati nella recensione sorpassano di gran lunga i pregi, minando gravemente la giocabilità e la longevità di un titolo che, ribadisco, ha fatto il suo tempo ancora prima di uscire sugli scaffali. Non è mia abitudine né stroncare senza tregua, né esaltare senza motivo, ma in questo caso mi sa proprio che la mia coscienza non mi suggerisce altro che il voto che vedete in calce. Saluto.

HARDWARE

Questo è il sistema su cui è stato provato: Pentium II 233Mhz, 64MB ram, Voodoo2 e CD-Rom 32x. Al massimo livello di dettaglio c'era più di qualche esitazione, quindi...fate un po' voi. Io di certo non mi assumo nessuna responsabilità nel caso non vi dovesse girare. Ah, quasi scordavo: vi servono 370MB liberi su HD, altrimenti nisba!



OGNI SUCCESSO NASCONDE UN SEGRETO

D'Avino & Michelotti SM'Dgrafica@pianet.it

XENIA
EDIZIONI

Quello di consolemania
chi ci legge
lo conosce già

consolemania

Da anni la sicurezza della competenza

LARGO AI CAMPIONI!

UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

STAGIONE 1998/99

VIDEOGAME UFFICIALE DELLA UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA Champions League.
Basta il nome per portare alla mente il prestigio, la passione, il fervore, l'incredibile tensione della grande Coppa dei Campioni.
Bene, ora la stagione 1998/99 della UEFA Champions League è anche su PC: un'opportunità unica per vivere e respirare ogni secondo di questa competizione che fa battere a mille anche i cuori più insensibili.
Ci sono tutte le squadre, tutti i giocatori, tutti gli striscioni e tutti gli sponsor della stagione!
E poi ancora le ricostruzioni accuratissime dei più famosi stadi europei, una immancabile funzione multiplayer, una miriade di statistiche e, per i più nostalgici, tutte le mitiche formazioni che hanno vinto in passato!
Il tutto è accompagnato da una grafica sbalorditiva, dai movimenti più che naturali dei giocatori e da telecronache interattive a cura dei più famosi commentatori europei.

THE GAME.

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Silicon Dreams

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

All club names and logos are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of club names and logos. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserves all rights. Published by Eidos Interactive Ltd. © and Developed by Silicon Dreams Studio Ltd. 1999.

Jimmy White's 2 CUEBALL

I giochi di biliardo da oggi dovranno avere come parametro di confronto un nuovo gioco: Archer McLean è tornato!

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Eh, ancora mi ricordo quando marinavo la scuola per andare in sala giochi a farmi un po' di sana cultura, tra una partita a Nibbler e una a Pengo, però, mi capitava di sfidare qualche amico a biliardo (il tutto piuttosto clandestinamente perché eravamo troppo piccoli, anche se non ho mai capito perché); sta di fatto che col passare degli anni e delle mode, la passione del biliardo mi è sempre rimasta. Come mai vi sto dicendo queste cose? Come mai invece non vi sto parlando delle mie splendide partite alla Lippa, o del corso di spegnitura veloce di mozziconi di sigaretta? Ma è molto semplice: perché in queste due pagine parleremo di un gioco di biliardo (applausi), ma non di un gioco di biliardo qualunque, che uno dice: "Va beh, è un gioco di biliardo...", no, in questi due allegri rettangoli di albero trattato (o meglio dette pagine), parleremo della miglior simulazione biliardesca degli ultimi tempi (non voglio essere troppo lapidario, ma forse è la migliore in assoluto), che guarda caso coincide anche con l'ultimo lavoro di quel geniaccio di Archer McLean (avete presente International Karate Plus? Noo? Va beh, quello lì).

Tutto inizia nella casa del buon vecchio Jimmy White, o meglio nel corridoio che vi darà accesso a due stanze ben distinte: quella del pool e quella dello snooker. A seconda della stanza in cui deciderete di andare, avrete la possibilità di giocare a una delle due discipline o a uno dei giochi "secondari" che si troveranno in una delle due stanze. Muoversi all'interno di casa sua è piuttosto semplice, diciamo che è stato utilizzato un sistema di avanzamento alla "Myst", nel quale vi basterà muovervi col cursore del mouse nella direzione desiderata, per veder cambiare lo scenario; si tratta comunque di una cosa molto poco impegnativa, in quanto è evidente che l'intenzione sia quella di creare una schermata delle opzioni un po' atipica.

La differenza sostanziale tra il pool e lo snooker è che il primo è diffusissimo in Italia, mentre il secondo non si è mai visto (sinceramente dubito che esistano sale che posseggano un tavolo da snooker). Altra grossa differenza è che del pool conosco bene le regole, mentre dello snooker no, quindi se ne deduce che preferisco giocare a pool (non spaventatevi, comunque, di entrambe le discipline troverete le regole sul manuale). Ecco, dopo avervi reso partecipi di quello che so e di quello che non so (interessante, eh?), passo in scioltezza alla descrizione di quello che vi attende nello specifico, e cioè un prodotto curato fin nei più piccoli particolari, che vi permetterà di eseguire qualsiasi tiro e di tenere conto di tutte le più piccole variabili che subentrano in una reale partita a biliardo.

Una volta iniziato il match e guardando sulla parte (una attimo che non mi ricordo più una cosa...) sinistra (bene, mi sono ricordato) dello schermo, non potrete fare a meno di notare la presenza di tanti bei quadratini e rettangolini, bene, quelle sono le icone che vi permetteranno di dare l'effetto alla boccia, di visualizzare il tavolo dall'alto (opzione utilissima per avere una visione dell'insieme), di far comparire le varie traiettorie delle palle

Le due mani che vedete nello sc[illegible]o rappresentano il vc[illegible]vversario, e poi dicono che gli uomini timidi non esistono più.

Ecco il modesto corridoio della casa del buon Jimmy, da qui potrete accedere ai vari giochi e ai libri contenenti i punteggi.

Passeggiando con l'apettaaa, la domenica mattina...

Uhm... tiro difficile, a quanto pare, però, il vostro avversario non si fida molto della vostra tecnica, guardate un po' dove ha le mani...

Per la gioia dei grandi, dei piccini, ma soprattutto dei vecchi, ecco a voi Dropzone! (applausi).

Ecco una delle splendide immagini che avrete il piacere di guardare, davvero ganze.

I GIOCHI DELL'ANZIANO

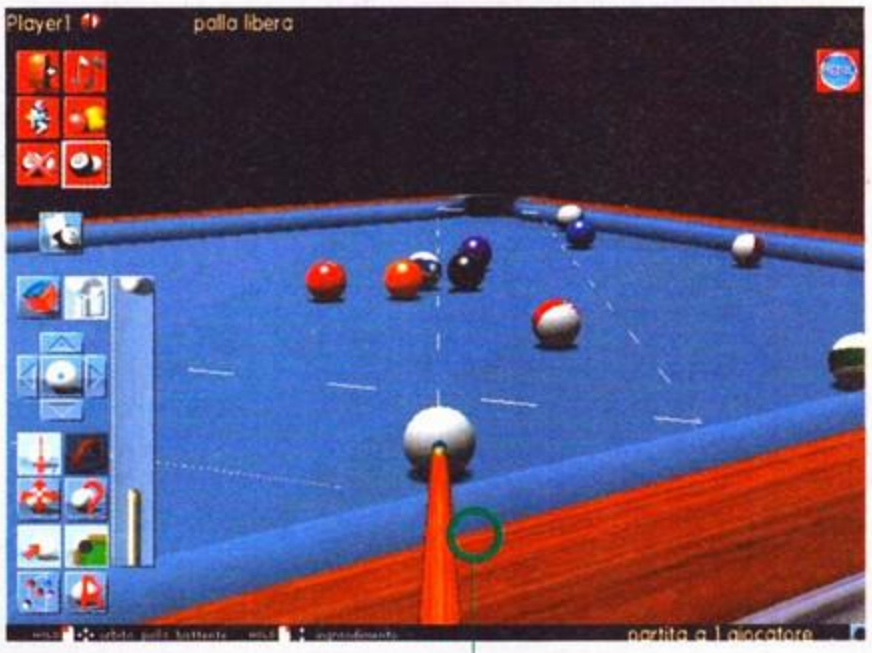
In Jimmy White's Cueball, tra una partita a biliardo e l'altra, potrete dilettarvi anche con quattro simpatici "sottogiochi", che vi vedranno alle prese con le freccette, con la Dama, con la Slot Machine e, udite udite, addirittura con Dropzone, anch'esso programmato (assieme a International Karate), da Archer McLean.

A ben guardare, comunque, a parte la Slot Machine che effettivamente lascia il tempo che trova e Dropzone, che risulta dannatamente difficile e a lungo andare anche poco divertente, cimentarsi nella dama e soprattutto nelle freccette contro un amico può risultare un gran bel diversivo e sicuramente un passatempo molto coinvolgente. Se poi si considera che tutto è curato fin nei minimi particolari con tanto di opzioni... beh, direi che non si poteva certo chiedere di più, o meglio se ci fosse stata la vecchia versione di IK+ a questo gioco gli avrei dato 99% solo per la commozione che mi avrebbe procurato, ma pazienza, sarà per Jimmy White's Cueball 2.

Oh, questo sì che è un bel gioco: le freccette. Per renderlo ancora più divertente potrete anche appendere al posto del bersaglio MA, cento punti se centrate gli occhiali (sono enormi, non è difficile), mille punti il naso e un milione se con un tiro gli fate ricrescere i capelli.

(piuttosto utile alle prime partite), di ruotare il tavolo e tutto ciò che ci sta sopra in tutti i gradi conosciuti (360, se non sbaglio), gustarsi il replay dell'ultimo colpo eseguito e altre cosucce di minore importanza. Molto importante è invece il fatto che potrete colpire la palla bianca in due maniere diverse: mediante il mouse, quindi tirando indietro la manina (che sicuramente sarà cicciosa) e poi mandarla in avanti per sferrare il tiro; oppure decidere la potenza su schermo, modalità di tiro ideale per chi vuole una precisione assoluta. Una delle caratteristiche più originali che mi fecero impazzire (no, forse già lo ero, comunque fa lo stesso) al tempo di Jimmy White's Whirlwind Snooker per Amiga era che, lasciando a riposo il gioco per qualche istante (cioè senza muovere il mouse), le varie biglie cominciavano ad animarsi, tirando fuori cartelli e facendo le facce più strampalate; ebbene, sono rimasto molto compiaciuto nel constatare che anche in questo titolo è stata mantenuta la stessa caratteristica, solo che questa volta un'ape s' impossesserà della situazione e vi porterà in giro per la sala da biliardo... davvero una gallata!
Il movimento delle biglie sul tavolo mi è sembrato perfetto, chiaramente è sempre molto difficile stabilire se quella determinata sfera sarebbe finita da un'altra parte se nella realtà avesse toccato il bordo del tavolo nello stesso punto, ma vi posso garantire che non vi capiterà mai di sentirvi frustrati da un rimbalzo reputato irrealistico o da una collisione farlocca.
Grossa novità che questo gioco inaugura (e spero che venga presto imitata anche dai futuri giochi dello stesso genere) è che potrete "battagliare" in Internet contro uno sfidante umano, che chiaramente possiede lo stesso gioco e un accesso alla rete. Senza dubbio si tratta di una cosa interessante, che chiaramente non ho avuto modo di sperimentare, ma devo ammettere che mi stuzzica l'idea di giocare a biliardo contro uno sconosciuto, invece che ai soliti shoot'em up in soggettiva.
Va beh, ho finito, il gioco merita, è il meglio, non so proprio cos'altro aggiungere... ah, sì: forza Udinese!

Raffaele Sogni

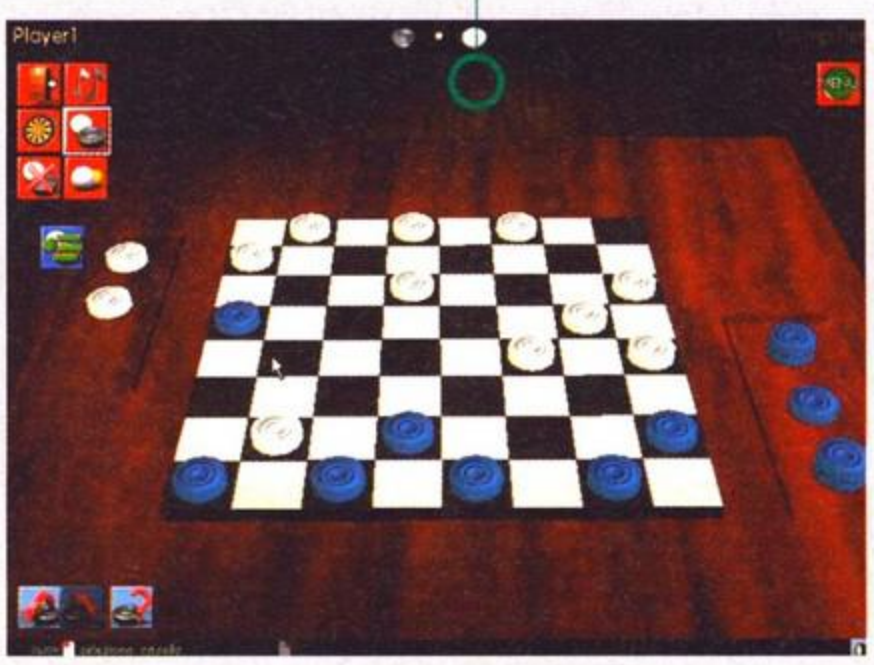


Giocare con la traiettoria precalcolata è troppo facile, ma perché rendersi sempre la vita difficile?

Ecco casa succederà tirando fortissimo, chiaramente la traiettoria calcolata in questo caso non contempla il fatto che la biglia bianca possa colpire altre palle.

Quando vi si presenta una situazione di questo tipo, la cosa migliore è tirare fortissimo nel mucchio... se non va dentro niente è il destino che l'ha voluto.

Fare una bella partita con la slot machine è divertente quanto saltellare con le ginocchia sulle noci, comunque per gli amanti del gioco d'azzardo...



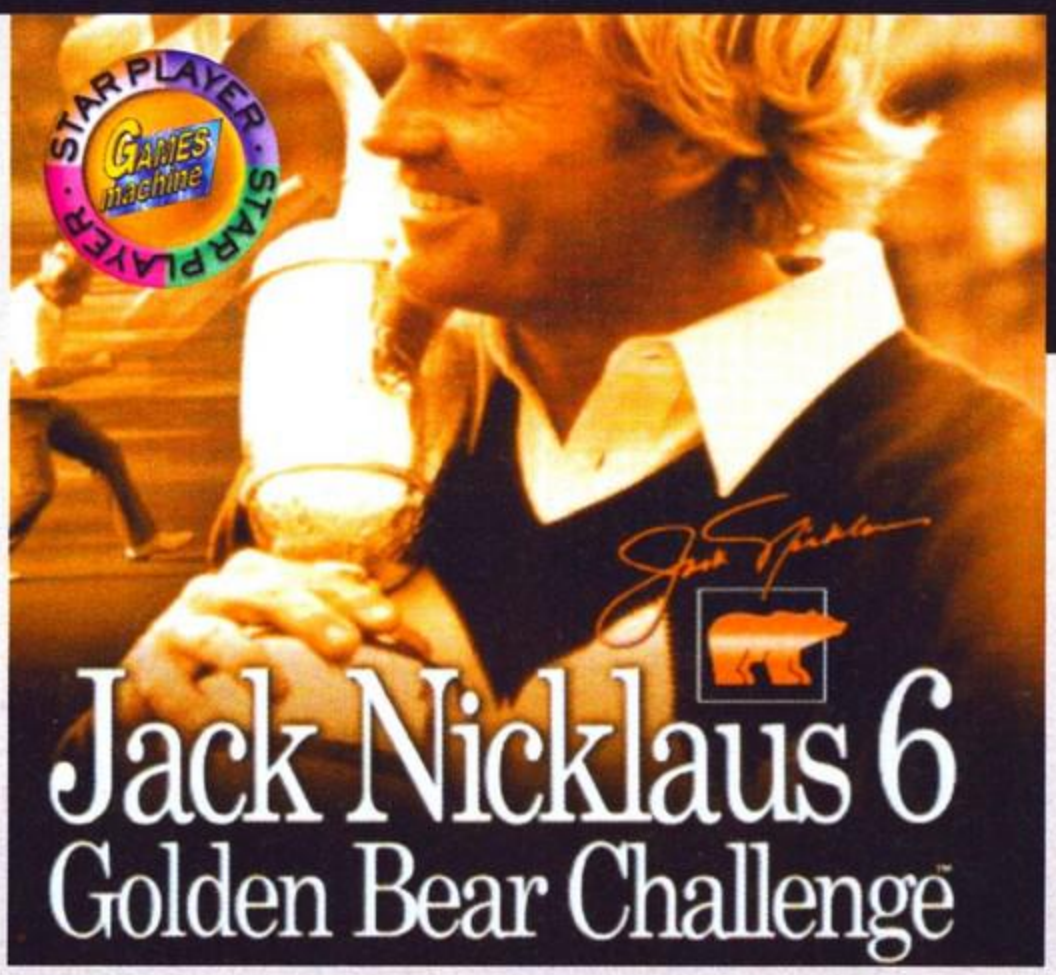
La dama si chiama così perché è un gioco che piace solo alle donne, oppure perché in antichità tutte le signore assomigliavano a dei quadratoni pieni di pedine?

PC

Certo che ne è passato del tempo da quando il buon vecchio Jimmy White fece da testimonial per un gioco di biliardo (o almeno, io mi ricordo solo i due prodotti preistorici per Amiga e PC, tra l'altro anche questi programmati dal buon Arcy),ed è un vero piacere rivederlo con il suo bel faccione da inglesotto sulla copertina di questo Cueball, vuol dire che una volta tanto un testimonial non viene usato per dare il nome a un titolo scadente.
Parlando un po' del mio parere su questo prodotto Virgin Interactive, beh, per prima cosa direi che quando un titolo si presenta con una grafica eccellente (è possibile vedere la partita con le più impensabili visuali), un sonoro gradevolissimo e una giocabilità garantita sia da una incredibile quantità di opzioni che da un livello di difficoltà crescente e perfettamente calibrato... di sicuro merita di essere acquistato. Se poi andiamo a vedere i tocchi di classe inseriti (e mi riferisco ai sottogiochi) e alle opzioni di gioco messe sotto a quadri d'autore, non posso che definire questo Jimmy White's Cueball quanto di più vicino ci sia alla perfezione fatta simulazione di biliardo. Un gioco che va al di là del gioco, un prodotto che rappresenta un nuovo termine di paragone per il genere.

HARDWARE

I requisiti minimi richiesti sono un Pentium 166, 32 MB di RAM e 115MB liberi sul disco fisso; onestamente, però, per giocare dignitosamente, mi associo a quanto suggerito dal manuale, cioè un P200 con un'allegra scheda acceleratrice (anche una voodoo 1 andrà benone), 32MB di RAM e 200MB liberi su hard disk.
Per quanto riguarda la connessione in rete, invece, è necessario possedere un modem che viaggi minimo a 33,6Kps.

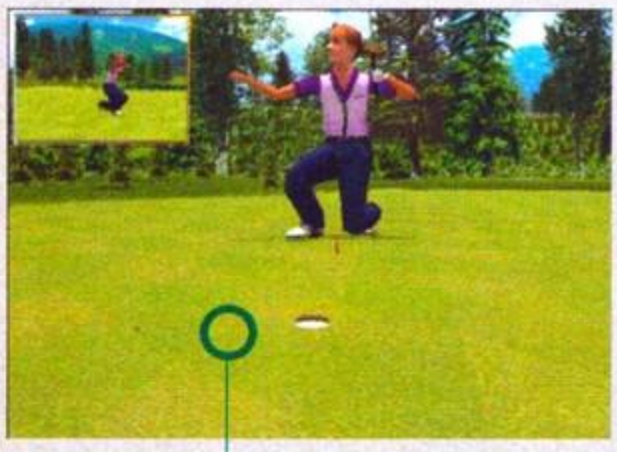


Jack Nicklaus 6
Golden Bear Challenge™

Boss: "Un due per... Un due per... Meno quattro". Tajo: "Due cinque E... Due cinque EEEE... Saluto la minima". Max: "Massima d'ambleeeeeeeeT! Non c'è?!?!?!? Nooooo..."

Non ho alcun dubbio sul fatto che a molti di voi il cappello introduttivo sarà sembrato del tutto incomprensibile. In realtà, si tratta di un estratto delle dichiarazioni durante una partita a Yatzee, in cui i personaggi cercano di risolvere la colonna in obbligata, con risultati: scandalosi (Boss), mediocri (Tajo), da macchietta (Max). A dire il vero, in questo periodo ci siamo scontrati più volte su quella che più che chiamare strategia sarebbe giusto definire "filosofia", ossia quella del "per" (mia), della "base" (Tajo) e del "libero" (Max). Dalle numerose discussioni che sono venute fuori non è ancora stato possibile ritenere quale delle tre sia la migliore, anche perché ognuna viene leggermente influenzata dalle altre. Fatto sta che le quattro gambe e mezzo vinte in una sola partita l'altra sera da parte mia, fanno ritenere che il "per" sia notevolmente in auge. Vi terrò aggiornati e, nel frattempo, mi getto a capofitto nello sport dei ricchi, quel golf che è stato implementato ad libitum sui nostri PC. La serie più famosa, su questo non c'è alcun dubbio, è quella di Jack Nicklaus, che è arrivata ormai al sesto capitolo, sottotitolato "Golden Bear Challenge" (a sottolineare il fatto che è possibile giocare dalla parte di o contro il vecchio Jack). Sono finiti i tempi del Commodore 64, in cui bastava uno schermo quasi interamente verde per dare la sensazione di giocare a Golf: al giorno d'oggi, l'utente vuole un ambiente il più realistico possibile, in cui la grafica e il sonoro devono essere a livelli di realismo assoluto. Tutto sommato, mai come in questo caso l'aspetto estetico riveste un ruolo fondamentale: sono ben pochi coloro che hanno avuto la fortuna di giocare in un campo da golf vero (al massimo, da noi in Italia si gioca al MINI-golf, sottoprodotto decisamente spregevole), ma l'atmosfera che si percepisce anche solo dalla televisione è qualcosa di incredibilmente magico e rilassante. Giunti in pieno 1999, i computer attuali hanno tutta la potenza necessaria per immagazzinare e gestire centinaia di mega di dati, offrire grafica e sonoro di qualità eccellente, senza dimenticarsi dei calcoli necessari affinché la palla si comporti, una volta tanto, in maniera pressoché indistinguibile dalla realtà.
Nel caso del prodotto dell'Activision, segnalo subito come solitamente se ne sia occupato Massimo "bruttino" Svavini e i voti appioppati siano sempre stati eclatanti (top score, confermato anni addietro anche da un euforico Silvestri, che pare sia stato visto ballare in modo scomposto sulla confezione del suo gioco). Io non mi sono mai trovato interamente d'accordo con queste valutazioni, pertanto è una cosa di cui dovrete tenere conto quando leggerete il commento finale.
La sequenza introduttiva presenta il solito estratto dedicato a Nicklaus; fra l'altro, in un era in cui i CD-ROM sono almeno a 32X e i processori possono decomprimere da soli un filmato in DVD, non arrivo a capire come mai la maggior parte dei filmati a cui assisto sia scattosa, anche quelli letti direttamente da hard disk. Mistero della Microsoft.
La schermata principale consente di configurare il gioco (sono supportate tutte le schede accelerate compatibili con Direct 3D) e di scegliere il tipo di competizione in cui ci si vorrà cimentare. Le possibilità sono numerose e consentono indubbiamente di tenere alta la longevità del prodotto anche dopo i primi tornei. Pochi, infatti, sanno che il golf è divertente non solo per vedere chi arriva alla buca con il minor numero di tiri, ma anche in partite in cui chi arriva in particolari zone (come il green) ottiene punti, altre in cui si compete sul numero di buche vinte, la "sudden death" e via di questo passo. Dal momento che è possibile giocare in più persone sul medesimo computer (ma anche su servizi dedicati come quello di

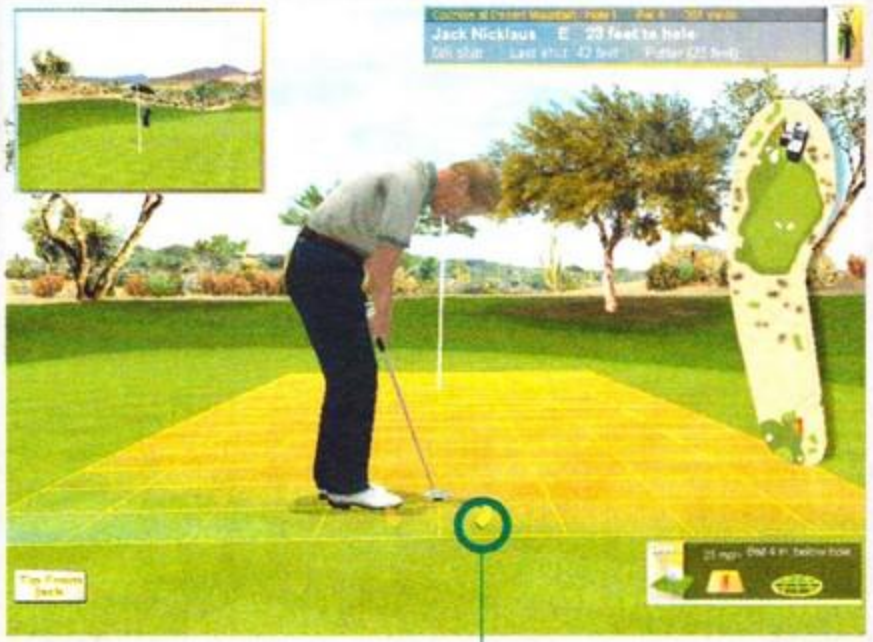
Le visuali disponibili sono parecchie, ma quelle utili solo un paio.



Questa graziosa fanciulla è la fidanzata dello Svavini, particolarmente ingagliardita da un bel colpo.

Viene una lacrima di malinconia a vedere in quali splendidi paesaggi i campioni possono giocare a golf... E io vivo nel lugubre sole milanese...

L'effetto nebbia non è davvero male, mentre la griglia in questo caso non serve a niente. Io l'ho attivata a mero scopo di aneddotica.



A patto di capire l'inglese del Jack, i consigli dispensati sono davvero utili e consentono di apprendere qualche segretuccio dal formidabile campione.

Nel golf i laghetti hanno una sola funzione: fagocitare tutte le palline che schizzano nelle vicinanze.

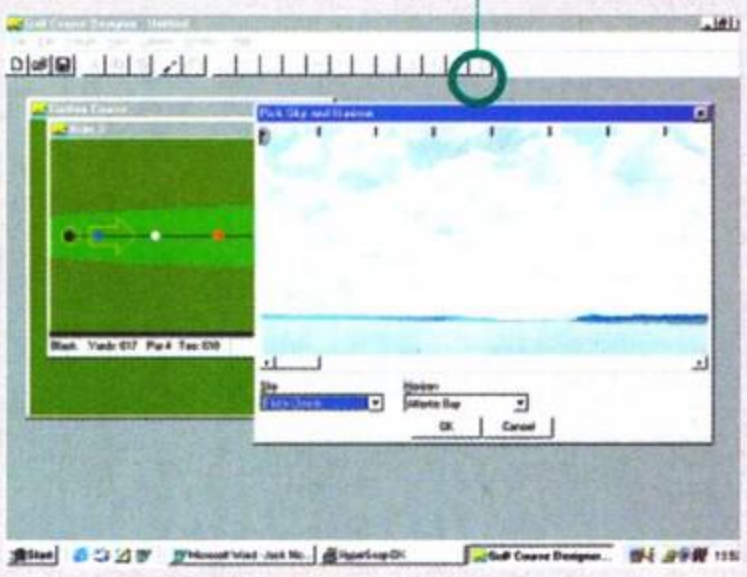
La qualità dell'erba con il resto digitalizzato stona decisamente.

Microsoft), dopo essersi impratichiti un po' (più che altro a livello di banfa) si proverà il desiderio di sfidare qualche amicuccio.
Durante la scelta dei partecipanti, si farà conoscenza con la fase di personalizzazione, che consente di distribuire una manciata di punti in diverse specialità, così da creare un numero pressoché infinito di giocatori. Niente per cui strapparsi i capelli, ma si tratta di un'opzione che ormai do per scontata e che fa sempre piacere trovare.
Giunti finalmente sul campo, la cosa che balza subito agli occhi è la contrastante qualità della grafica: non bisogna essere dei tecnici per accorgersi che il tutto è realizzato mediante la sovrapposizione di splendide diapositive a sezioni generate dal computer. A mio avviso, questa è la scelta sulla carta migliore, dal momento che le schede grafiche attuali non hanno la potenza e la qualità sufficiente per "generare" qualcosa in modo che il risultato sia indistinguibile dalla realtà. Purtroppo, c'è un pesante fardello da portarsi dietro con questo metodo: il numero di diapositive non può essere infinito, pertanto occorre affidarsi nuovamente al rendering quando ci si trova vicino alla buca. Che c'è di male? A prima vista niente, peccato che durante il tiro, il computer si blocchi per un secondo prima di passare a un'inquadratura completamente diversa rispetto a quella panoramica – un triplo salto mortale che stona decisamente rispetto a quanto siamo abituati a vedere in televisione, più che altro per il fatto che la qualità iniziale decade di molto. Di accorgimenti tecnici adottabili ce ne sono parecchi, anche perché non dimentichiamo che i computer attuali sono delle potenze sottosfruttate, ma Jack Nicklaus Bear (peccato che il suo inglese sia quasi incomprensibile, per lo meno a uno come me che ormai parla più lo spagnolo che l'italiano)... Il tiro avviene con un sistema a tre click o uno a due: sostanzialmente non cambia quasi nulla e, come precisa lo stesso manuale, si tratta di qualcosa presente anche nella versione precedente del gioco e in molti altri titoli analoghi. Se il classico "swing" può sembrarvi limitante, sappiate che la tonnellata di opzioni che si ha a disposizione consente di migliorarsi praticamente all'infinito.
Il movimento della pallina è piuttosto realistico, anche se la necessità di utilizzare solo tre o quattro pixel nelle visuali panoramiche è indubbiamente un fattore limitante. Non per colpa dei programmatori, però.
Chiudo parlando dello strepitoso editor, che consente di crearsi i propri circuiti (nel caso in cui i sei splendidi scenari non fossero sufficienti per la vostra sete di buche), addirittura arrivando a dare la possibilità di modificare le texture. Si tratta di uno strumento eccezionalmente potente, ma per tirar fuori qualcosa di buono bisogna essere disposti a spendere diverse ore. Sicuramente, il gioco vale la candela, anche se dubito molto che, Svavini a parte, la maggioranza di voi sarà disposta a perdere chissà quanto tempo per garantirsi la possibilità di giocare su un proprio circuito personalizzato. Il mondo è bello, la pera è matura, rosso di sera, chi si accontenta...

BOSS

In questa schermata avete la possibilità di personalizzare i vostri personaggi, distribuendo i punti fra le varie caratteristiche come si è soliti fare nel tennis.

Ecco una schermata dedicata allo strepitoso editor, che consente addirittura di modificare le texture del gioco.



PC

Jack Nicklaus 6 non ha bisogno del mio parere né di quello di nessun altro per confermarsi un prodotto notevole, il punto di riferimento del settore. Tuttavia, non me la sento assolutamente di riconfermare il Top Score a cui era abituato: di per sé il titolo è eccellente, ma i programmatori dovevano osare di più, proporre qualche soluzione per ridurre ulteriormente la differenza fra la realtà computerizzata e quella profumata dei campi da golf. Ne ho già parlato nel corso della recensione: subire ogni volta dei blocchi di un secondo o due solo per il cambio della visuale, con notevoli sbalzi anche nella qualità della grafica, è una cosa che non fa imbellire nessuno, figuriamoci un recensore brutto come il sottoscritto.
Per il resto, tutto ciò che desiderate da un programma di golf è presente nel prodotto: eccellente manuale in linea, commento parlato del Jack, sei circuiti splendidi, avversari accaniti, controllo sul tiro incredibile... Se non avete ancora assaporato l'ebbrezza di un gioco di golf, è tempo di decidervi a fare il grande salto.

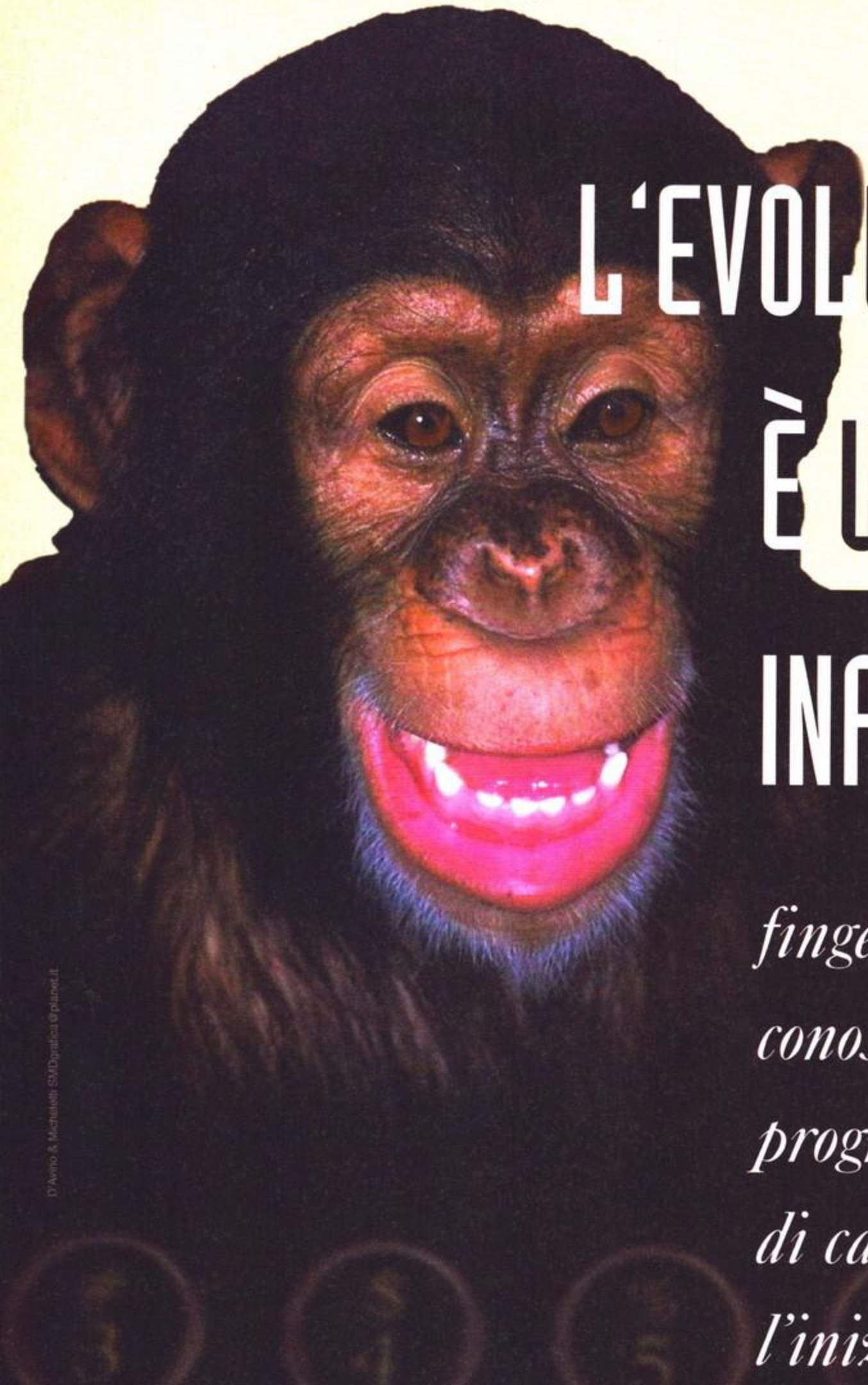
HARDWARE

Sono richiesti come minimo 266 mega di hard disk (oltre mezzo giga per poter fare a meno del CD), un Pentium 2 qualsiasi, 64 mega di memoria (se ne avete ancora 32 vi consiglio di passare al nuovissimo Windows 3.11 for Workgroup: ha addirittura l'accesso al disco a 32 bit), una scheda grafica nella norma e una sana dose di carisma.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
93

XENIA
EDIZIONI



L'EVOLUZIONE È UN PROCESSO INARRESTABILE

fingere di non conoscere il progresso rischia di castrare l'iniziativa.

PC ACTION

il progresso,
conoscilo bene.

D'Avino & Machiavelli SM Digrafica @ planet.it

SILVER

Un mondo da difendere, una donna da salvare, un eroe da impersonare...

GIOCO DI RUOLO, AVVENTURA, PICCHIADURO... SILVER È TUTTO QUESTO INSIEME!

Jarrah è un mondo in pericolo: il Male è una minaccia potente e incontrastabile e ha un'identità precisa, SILVER. Per diventare padrone del mondo non si ferma davanti a nulla, neanche donne o bambini lo impietosiscono.

E ora ha rapito anche la tua Jennifer... salvare lei significherà salvare Jarrah. SILVER ti scatenerà contro di tutto... dovrai combattere, ragionare, agire come un vero eroe per attraversare indenne i bellissimi mondi di Jarrah ma non sarai solo. Potrai scegliere di farti aiutare da vari compagni d'avventura... ma alla fine, sarà solo il tuo coraggio a permetterti di prevalere su SILVER.

Voto TGM Marzo: 92%

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 MMX con 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 8X.
Consigliati: Pentium 233 MMX, Lettore CD-ROM 20X. Con scheda video compatibile Direct3D o Glide attivazione automatica del gouraud shading sui personaggi.

PC CD-ROM

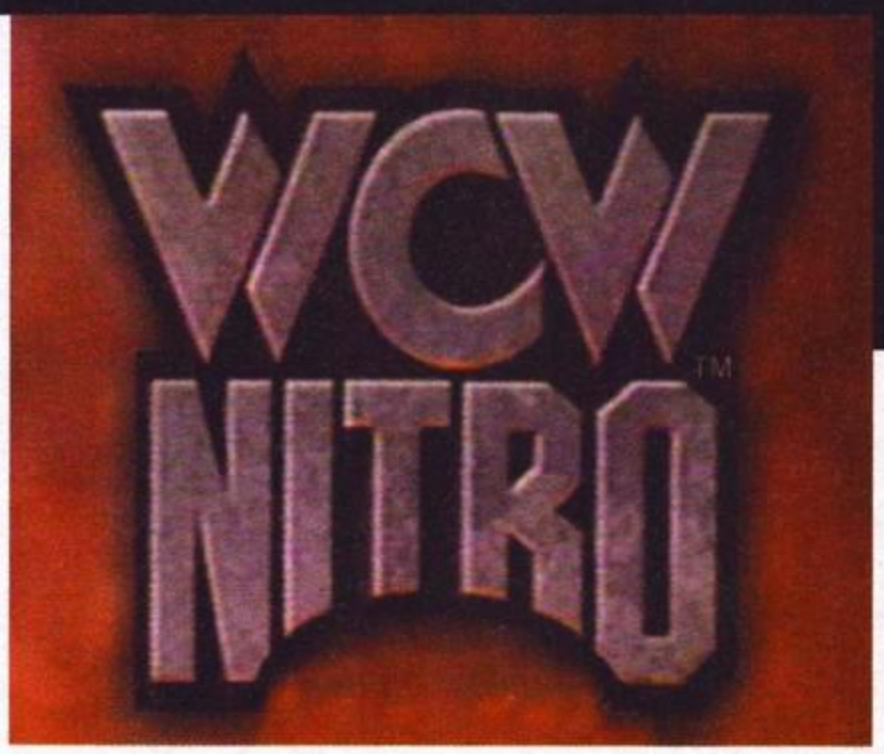
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

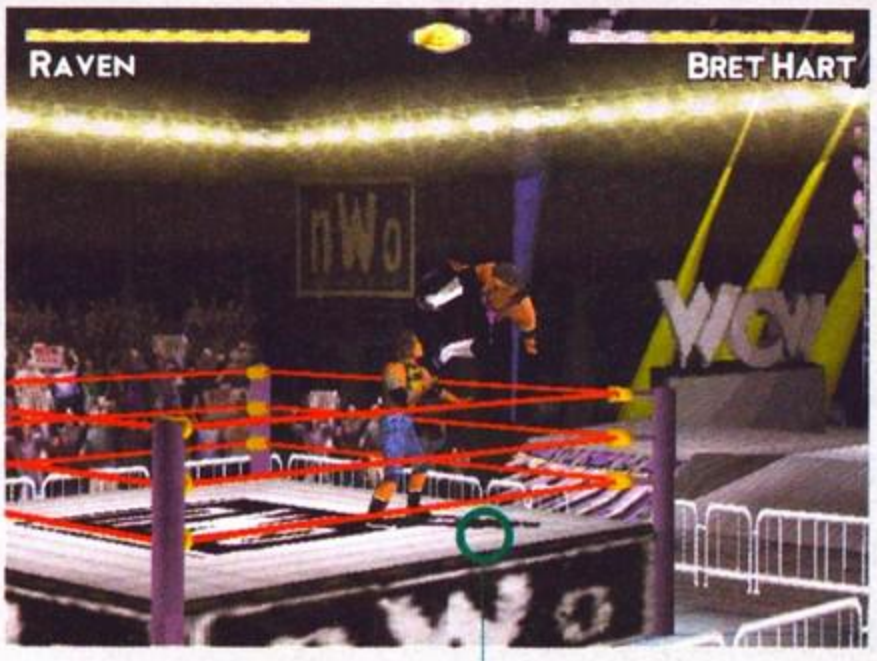
INFOGRAMES

© Infogrames United Kingdom Limited 1999.
All rights reserved

LEADER
Qualità Interattiva.

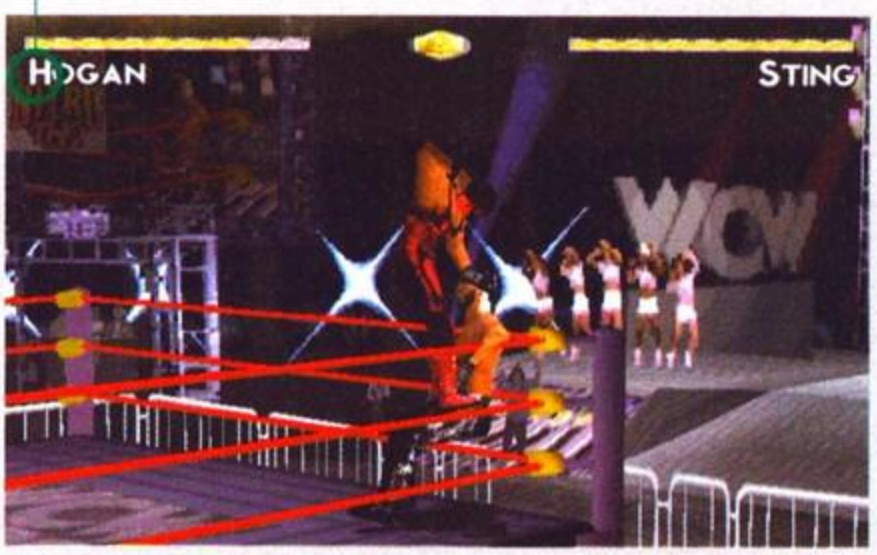


Antonio Inoki, Randy Savage, Coco Be Ware, Kong Bandit, Andree the Giant, MonsterLippa, Elizabeth, Tiger Mask...
Se questi nomi non vi dicono nulla siete già un passo avanti.



Dopo essere salito sulle corde Brat Hart si lancia su Raven. Inutile dire che quest'ultimo eviterà il colpo e il povero Brat si fracasserà le rotule.

Perché significa che del wrestling e del catch, sua originaria versione nipponica, non ve ne po' frega' dde meno e quindi non perderete lacrime e tempo su questo WCW Nitro. Lasciando al commento finale l'inevitabile sassaiola sul gioco partorito dalla THQ, vi prego di indossare il paradenti, la maschera di carnevale e di preparavi a scendere nell'arena illuminata e sponsorizzata...



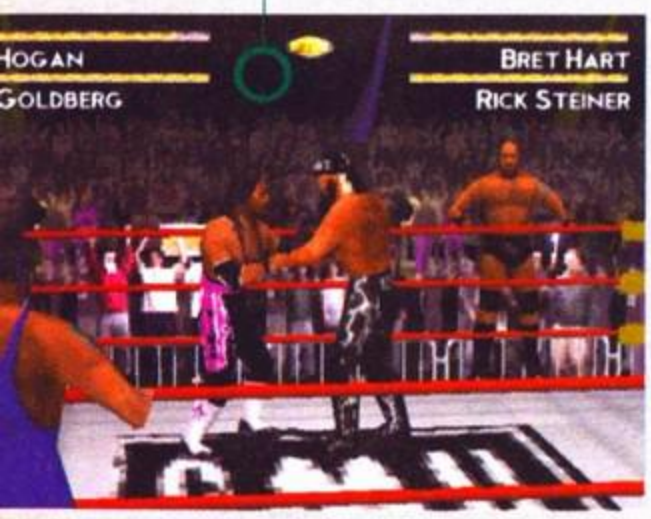
Hogan è intrappolato nelle corde e il perfido Sting si accanisce su di lui con poderosi pugni al volto. Sullo sfondo delle terribili cheer leader si muovono a scatti.

BUFFONI DA RING

Il wrestling è una disciplina che più che sportiva definirei televisiva. Si tratta, infatti, di un business nato per soddisfare la voglia di sfarzosità degli americani e il desiderio di violenza inaudita e quindi smitizzata dei giapponesi. Nel wrestling tutto è permesso, non ci sono regole e raramente un lottatore che prende a schiaffi l'arbitro viene squalificato. Ci sono i buoni e i cattivi; ci sono quelli che prima erano cattivi e che poi diventano buoni e quelli che prima erano buoni e poi diventano cattivi, generando un intreccio di situazioni che poco ha da invidiare alla peggiore delle telenovelas. In altre parole si tratta di una parodia della vita, esasperata e volutamente spettacolarizzata.

Quando ero piccolo le gesta di questo manipolo di panzoni in costume da bagno mi mandavano in visibilio. E così era per la maggior parte dei miei sfigatissimi amici. Tuttavia, il "catch" era destinato a passare di moda e presto nelle mie fantasie pubertali sarebbe stato sostituito dal Playboy Show e da altri "documentari" sull'anatomia umana. Non so se negli States i British Bulldog o One Million Dollar Man siano ancora in voga, ma nel vecchio continente la febbre è scesa da un pezzo e la pubblicazione di un simile gioco non sembra essere stata dettata da una perfetta strategia di marketing. In ogni caso, prima di inserire l'argenteo disco nel caddy, rendiamo onore a tutti i signori del circo del wrestling e a chi si è arricchito con questa pagliacciata.

Ecco: Hulk Hogan si è stancato e non vuole più giocare con il suo amico Bret, per cui lo solleva e lo scaglia in un'altra dimensione.



I lottatori hanno diverse caratteristiche fisiche che si possono notare anche dal punto di vista estetico e/o funzionale. Guardate quanto è alto Hulk Hogan.

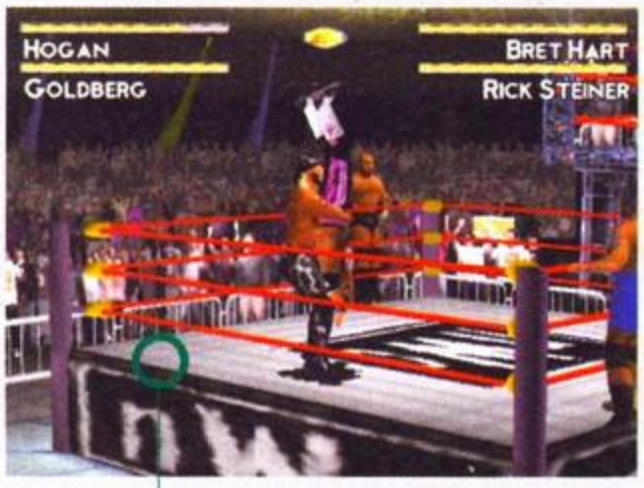
SE MI GUARDI ANCORA TI SFASCIO IL GONG IN TESTA

WCW Nitro è una conversione da console di un gioco che non ha certo entusiasmato, sia a causa di una realizzazione tecnica tutt'altro che sopraffina, sia perché destinato a scontrarsi con altri titoli dedicati a questa assurda disciplina sportiva. Su personal computer non è che ci siano molti concorrenti, anzi credo proprio che non ce ne sia nessuno.

Nonostante ciò, WCW Nitro non ce la fa nella maniera più assoluta e già dalle prime schermate si capisce di aver a che fare con un gioco che sembra vecchio ancor prima di nascere. L'introduzione, infatti, è costituita da un filmato digitalizzato in maniera non eccelsa che mostra la spettacolarità e la follia di ciò che succede sul ring. Anche se in più di un'occasione si ha l'impressione di trovarsi di fronte a scene di vita redazionale vi assicuro che si tratta di situazioni realmente successe in uno stadio gremito di folla.

WCW Nitro è un purissimo arcade che non nasconde questa sua essenza dietro la benché minima velleità simulativa. L'impostazione generale, infatti, è quella del classico picchiaduro alla Tekken, ma forse farei meglio a dire alla Pit Fighter data la qualità globale (ve lo ricordate? Che scandalo...). I lottatori presenti sono moltissimi. Inizialmente vi è data la possibilità di utilizzarne sedici, ma in realtà ce ne sono altri nascosti che vanno fatti saltar fuori vincendo il campionato o scoprendo particolari segreti (giusto perché sono buono ve ne svelo uno: dopo aver affrontato tre lottatori e averli sconfitti senza subire nemmeno un colpo, tornate nel menu iniziale e digitate la parola "fbsvestitodapinocchio" per veder comparire un incredibile scherzo della natura che racconta barzellette sul wrestling del tipo: l'Uomo Tigre entra in un caffè: SPLASH!). Gli stadi in cui combatterete saranno solamente otto. Non che si notino grandi differenze tra l'uno e l'altro, ma è mio dovere dirvelo. In ogni caso la visuale è unica, anche se la telecamera zooma e ruota attorno al quadrato di combattimento. Il livello di dettaglio è decisamente

Foto di gruppo per i buffoni del ring. Tra gli altri si nota un imbellito "Boseti", un gajardo Silvestri e un povero Svavoni in costante ricerca del proprio ego.



Chissà come si sentirà Bret Hart dopo che Hogan avrà eseguito questa "spaccacervello"?

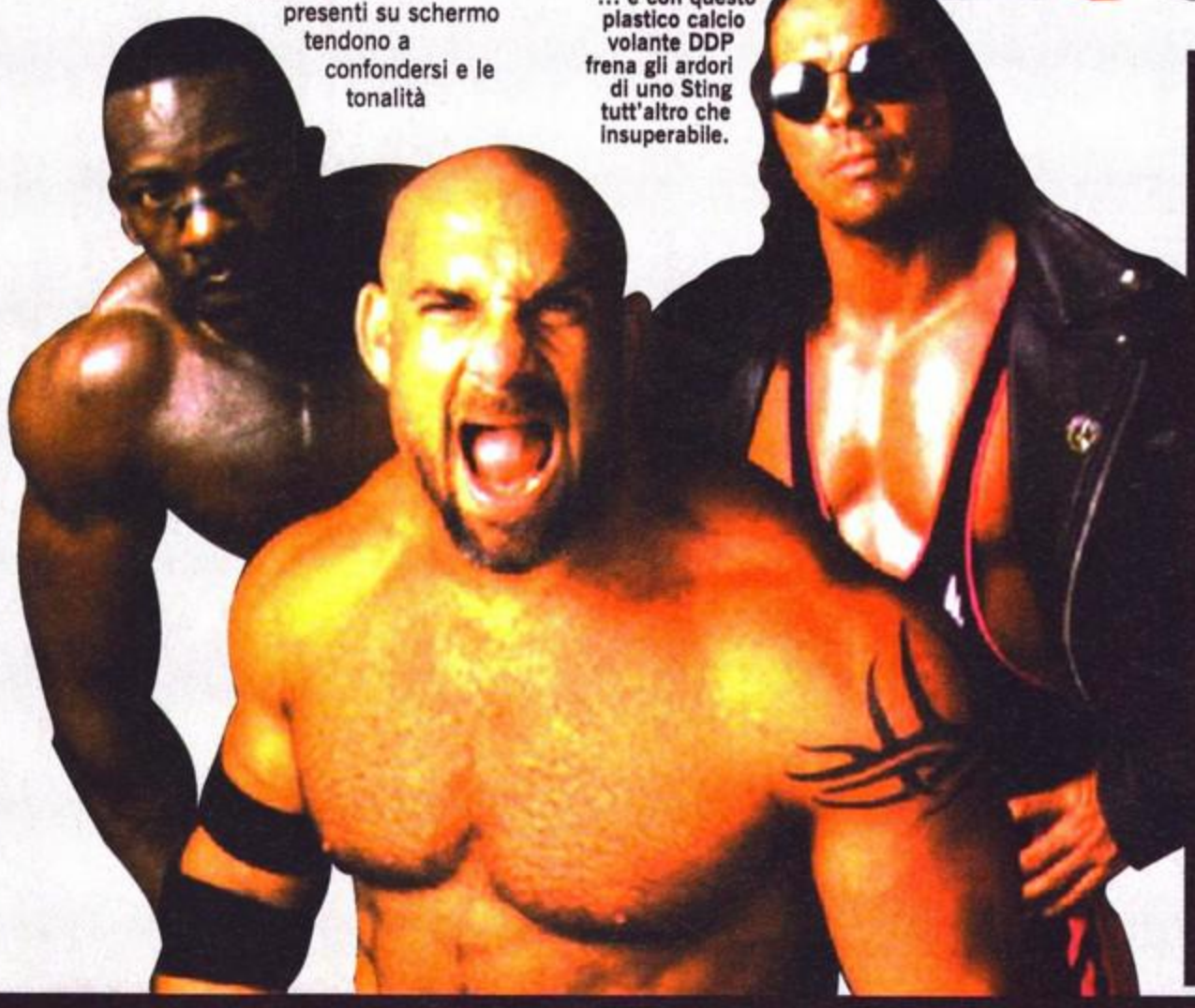
Spesso e volentieri i combattimenti si svolgeranno fuori dal ring (con tempo massimo di permanenza lontano dal quadrato di gioco). Notate le splendide texture degli spettatori.

scarso e basta guardare gli spettatori per rendersene conto: mai visto niente di più piatto e mal texturizzato. La scelta dei colori, inoltre, lascia qualche perplessità sulla bontà dei grafici della THQ.

Spesso gli elementi presenti su schermo tendono a confondersi e le tonalità

decisamente smorte non facilitano di certo le cose.
Le modalità di gioco sono molteplici e spaziano dalla classica esibizione uno contro uno all'incredibile Battle Royal (ma non si chiamava Royal Rumble?), in cui tutti i lottatori si affrontano sul ring in una battaglia all'ultimo sangue, senza dimenticare la canonica esibizione e il campionato.
Interessante la possibilità di giocare incontri sia di singolo che di doppio (con quattro lottatori, due per parte) anche in coppia con un amico, o di ricorrere alla rete locale per cimentarsi in quattro. In questi frangenti, infatti, il gioco migliora un poco, dato che non si ha a che fare con la deficienza artificiale dei lottatori mossi dal computer. Ogni combattente è in grado di effettuare una marea di mosse e combinazioni di colpi. Inoltre, ciascun campione ha un proprio repertorio di tecniche speciali. Generalmente questi colpi sono molto coreografici e spettacolari. Tuttavia, la cronica mancanza di frame e la grossolanità della grafica non rendono giustizia alle tecniche di lotta, che spesso risultano casuali.
La difficoltà che si incontra nell'esecuzione di molte mosse, infatti, è tale da scoraggiare anche l'appassionato di beat'em up che si ritroverà alla fine a schiacciare furiosamente i diecimila tasti necessari a casaccio.
Tra le opzioni si segnala la presenza della cosiddetta "sorpresa" che, in puro stile televisivo, prevede l'intervento non preventivato di un compare che, correndo dagli spogliatoi, irrompe sul ring e inizia a colpire voi o il vostro avversario (dipende da chi ne ha richiesto l'aiuto).
I livelli di difficoltà sono tre, ma sembrano mal calibrati. O meglio, sono le routine di AI che non convincono, in quanto al livello "easy" i lottatori mossi dal computer eseguono una tecnica ogni cinque o sei minuti, rimanendo per il resto del tempo fermi come dei birilli. Al contrario al livello più alto di difficoltà gli avversari sono dei mastini inarrestabili e generalmente non vi danno il tempo di reagire, travolgendovi con otto-nove mosse consecutive. Se a ciò aggiungete come il vostro alter ego poligonale risponda con un certo ritardo alle sollecitazioni via tastiera, vi renderete conto come alla fine gli incontri non siano poi così divertenti. Inoltre, WCW Nitro rientra in quel filone di picchiaduro in cui è possibile effettuare mille volte la stessa mossa prima che l'avversario riesca a reagire. In tal senso vi ritroverete a sferrare sempre lo stesso calcio al pancino del computer fino a farlo stramazzare al suolo con energia nulla. Disgustorama.

... e con questo piastico calcio volante DDP frena gli ardori di uno Sting tutt'altro che insuperabile.

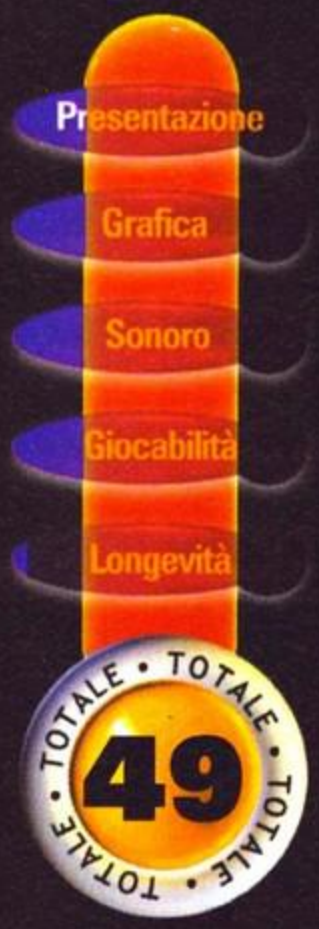


PC

Proprio non ci siamo. Il titolo prodotto dalla THQ è quanto di più scandaloso mi sia capitato sotto il naso recentemente. Qualcosa al cui confronto il Mao che rutta al ristorante è una prelibatezza per palati fini. Mi spiace doverlo dire in maniera così brusca, ma questo gioco è al di sotto degli standard attuali e di parecchie lunghezze. La grafica è scarna e troppo impastata per poter ambire a una misera sufficienza. Il sonoro sembra quello che usciva cinque anni fa dalla mia Sound Blaster Pro. La tecnica programmatoria lascia a desiderare, con pochissimi frame di animazione, controlli approssimativi e collisioni fantasma. La visuale è incontrollabile. La giocabilità è appena accettabile, ma lo schema troppo ripetitivo e i mille difetti citati renderanno le partite a WCW Nitro una vera sofferenza e gli appiccicheranno una pesante condanna: longevità stimabile in un pomeriggio di pioggia.

HARDWARE

Per far girare in maniera dignitosa WCW Nitro serve un Pentium IV con 1000MB di RAM (cioè non girerà mai in maniera dignitosa). Sulla scatola si indica come configurazione base un Pentium 166, con 32MB di RAM, lettore 4x e scheda audio SB compatibile, ma su un PII con Voodoo 2 il gioco era comunque una tristezza.



END

I Lemmingz con tutti i loro Toolz incontrano Warcraftz giocando coi Toyz!

Qui l'ambientazione è spaziale: non so se potrete riconoscere il grunt vestito da Sherlock Holmes, con mantellina grigia e lente d'ingrandimento. Beh, si tratta di una Spia e il suo compito è determinare se i blocchi marroni che vedete a sinistra sono davvero marroni (e quindi si possono rompere) oppure celano con l'inganno blocchi dorati o temibili blocchi rossi.

Ehi, che bella novità, un puzzle game bidimensionale in cui bisogna portare dei simpatici e coccolosi esserini da una parte all'altra dello schermo, salvando loro la vita e usando al meglio oggetti speciali! Ma sto parlando di un nuovo seguito di Lemmings di cui nessuno ha mai sentito parlare? Non direi proprio, anche se a quanto vedo la stampa americana non è proprio riuscita a non fare questo paragone. In realtà le differenze sono molteplici e saltano all'occhio a prima vista: innanzitutto la visuale, che è dall'alto e scorre nelle quattro direzioni (in Lemmings era esclusivamente laterale sia la vista sia lo scorrimento). Inoltre, gli esseri in questione non vanno per la loro strada imperterriti come piccoli mammiferi dall'inarrestabile istinto suicida, bensì se ne stanno placidi ad attendere i vostri ordini come altrettanti peones di Warcraftiana memoria. In effetti, se si vuole proprio trovare un titolo al quale i programmatori della Monolith si siano ispirati per la concezione dell'interfaccia, non si può non pensare a Warcraft, C&C e compagnia bella: infatti i gruntz sono selezionabili singolarmente col tasto sinistro, ma è anche possibile tracciare il buon vecchio rettangolo col mouse per la selezione multipla. Ma non è finita qui: ognuno ha sulla capoccia la sua brava barra di salute, che scende mano a mano che il povero esserino subisce dolore fisico nei modi più disparati; naturalmente nel far questo passa dal verde al giallo e infine al rosso, quando solo un esile filo di vita separa il grunt dal sonno eterno.

Un grunt dotato di Gauntlez sta accingendosi a tirare giù a manate i blocchi marroni che gli sbarrano la strada... ce ne sono anche dorati (indistruttibili) e rossi (che si fanno rompere, ma contemporaneamente consumano i guantoni). Purtroppo non sono l'unico ostacolo per il mio grunt... quelle punte acuminate non sono letali ma fanno abbastanza male, strappando agli amabili fantocci acuti gridolini di dolore.

Ma a che pro tutto questo? Beh, uno dei problemi più comuni è quello di superare l'ostacolo costituito dai gruntz nemici e, in mancanza di oggetti appropriati (i Toyz di cui parlerò tra poco), diventa necessario ricorrere alle maniere forti. Si può combattere a mani nude oppure con armi (un particolare tipo di Toolz) via via più potenti: nell'ordine, abbiamo guantoni (gauntletz), badili (shovelz), clave e infine spade. Un grunt ferito recupera la sua salute consumando la pregiata a ghiotta bevanda prediletta dalla sua specie, la Zap Cola. Ma perché tanto odio? Perché degli esserini così adorabili sono costretti a prendersi a pugni e schioccanti badilate in piena faccia? Per spiegarvelo devo accennare brevemente alla storia, mirabilmente riassunta nel filmato iniziale. C'era una volta un gruppo di simpatici esserini piccoli e opimi che si dilettava nel gioco, beandosi della grande varietà di Toyz con la quale poteva baloccarsi: durante la sibaritica voluttà del loro divertimento, e mentre il Re (perso nella propria bamboccesca inanità di Sardanapalo) era totalmente inconsapevole delle conseguenze delle proprie azioni, capitò che i gruntz attivassero inopinatamente un portale extra-dimensionale verso un altro universo.
Beh, le conseguenze di un simile gesto sono sempre imprevedibili: come minimo, può capitare di arrivare là dove nessun uomo o pupazzo è stato prima... in questo particolare frangente, tuttavia, l'imperdonabile leggerezza si rivelò un toccasana per l'incolumità della tribù tutta, dato che da lì a poco – guardacaso – un gruppo di malefici gruntz rivali dal colore violaceo si precipitò contro i nostri amici paciocconi, brandendo non

Dall'alto potete osservare un cattivone viola dotato di cannuccia, un ponte di ghiaccio temporizzato (con relativo grunt destinato probabilmente a un letale bagno gelato, dato che con questi ponti sono veramente un inetto incredibile) e, in basso, un piccolo tafferuglio.

Non è vero che molte di queste ambientazioni ricordano un po' Micromachines? Qui stiamo assistendo a una fase di uno scontro multiplayer. Quando ho giocato contro il Todeschini, il bamboccio ha voluto abbandonare proprio quando lo stavo mazzulando per benino... a dire il vero, non è che fosse poi così divertente...

giocattoli ma clave e altri oggetti contundenti. Ai gruntz buoni non rimase altra soluzione che gettarsi nel portale interdimensionale, salvando così la pellaccia ma trovandosi di fronte al problema di superare ben 8 mondi, ognuno suddiviso in 4 livelli. Il vostro compito è guidare questo manipolo di poveracci attraverso ogni schermo di gioco, recuperando in ognuno un frammento della WarpStone che potrà teletrasbordare nuovamente a casa gli esserini.
Tornando al gioco vero e proprio, è per questo motivo che quando incontrate un grunt viola la cosa migliore da fare è prenderlo a legnate... quando muore, inoltre, lascia una pozza di strana fanghiglia colorata (infatti questi simpatici bastardi sono composti di una sostanza a metà tra il Pongo e l'argilla). Con l'apposito strumento, che poi è un cannuccione da bibita, è possibile aspirare questa sostanza (il goo) e usarla per creare nuovi gruntz amici nel nostro forno.
Ma ormai è giunto il momento che vi parli di questi benedetti oggetti, usati dagli spericolati microcicci per superare le avversità in ogni livello. Ne sono presenti due tipi diversi, Toolz e Toyz. Ogni grunt non può portare più di uno strumento per tipo, ma può possedere contemporaneamente sia uno strumento che un giocattolo: i primi servono ad agire in prima persona. Così abbiamo i citati guantoni, che oltre al combattimento servono per spaccare le rocce a manate, le pale che permettono di scavare e così via. I giocattoli, al contrario, servono più che altro a distrarre i nemici che dopotutto, benché tamarri, sono della stessa razza dei nostri seguaci e quindi giocherelloni spensierati. Potete star certi che se metterete in mano a un tipaccio una bella palla di gomma o un pupazzetto di quelli che se li strizzi fanno squic-squic, non se ne distrarrà per un bel po' di secondi e potrete superarlo a vostro bell'agio senza dover ricorrere a inutili spargimenti di sangue o "goo" che dir si voglia.
Ma di Toyz ce ne sono molti e non sono certo limitati alla semplice distrazione dei truzzi: per esempio la simpatica macchinina, una vetturetta rossa apparentemente a pedali, instilla nel ricevente una tale voglia di mettersi alla guida derapando e facendo brummm brrrrummmmm con la bocca, che spesso finirà in qualche pozza di lava o di petrolio ribollente togliendosi quindi definitivamente dalle scatole. E questo è solo un esempio, considerate che tra Toolz e Toyz il conto supera i sessanta, per cui il rischio di annoiarsi è alquanto remoto.
Per il resto siamo di fronte a un puzzle game abbastanza classico. Ci sono una quantità di piattaforme che attivano o disattivano delle piramidi di pietra colorata, permettendo così di avanzare lungo il nostro percorso: con questi la fantasia dei level designer è andata davvero a nozze, dato che ci sono interruttori che scattano una sola volta e altri che agiscono come pulsanti ON/OFF, alcuni richiedono per essere attivati che il grunt possieda un determinato oggetto e altri ancora sono a tempo. Inoltre ci sono percorsi obbligati formati da frecce gialle, una volta imboccati i quali non è più possibile fermarsi né tornare indietro: anche questi a loro volta possono essere alterati dagli appositi comandi a pressione.
Insomma, se dovessi dilungarmi ancora diventerei prolisso, e poi mi sembra giusto che scopriate da soli le sorprese che Gruntz riserva al baldanzoso acquirente.
Per concludere vi invito a dare un'occhiata alle foto (eh, sono sicuro che in caso contrario il vostro cervello le avrebbe selettivamente escluse dalla vostra percezione visiva...) per constatare come le ambientazioni siano diverse: giungla, spazio, nevi ghiacciate e praterie, tutto per solleticare il vostro interesse e il vostro desiderio. Non ne siete lusingati?
Ah, dimenticavo, c'è anche una modalità multiplayer che supporta fino a 4 giocatori su TCP/IP. In questo caso potete scegliere la mappa di gioco e altri parametri, ma in generale si tratta di farsi strada fino al fortino dei nemici prima che quelli facciano lo stesso a voi. E ora scusatemi, non ne posso più di stare al computer, me ne vado a giocare col Pongo (e col Vernidas! Ve lo ricordate il Vernidas?).

Stefanoz Gaburri

Le frecce gialle che vedete in basso a destra obbligano un grunt (ma anche altri oggetti come palle di ferro rotolanti) a seguire la direzione indicata dalle stesse. A sinistra, invece, potete ammirare un vasto puzzle a base di apertura e chiusura temporizzata di trappole, proprio quello che il Gaburri ama parecchio in un puzzle game...

Le frecce gialle che vedete in basso a destra obbligano un grunt (ma anche altri oggetti come palle di ferro rotolanti) a seguire la direzione indicata dalle stesse. A sinistra, invece, potete ammirare un vasto puzzle a base di apertura e chiusura temporizzata di trappole, proprio quello che il Gaburri ama parecchio in un puzzle game...

Bingo Bongo stare bene solo in Congo; qui l'ambientazione come vedete è forestal-africana. Il grunt col badile sulla spalla ha appena finito di riempire di terra il buco che gli sta davanti, operazione fondamentale anzichenò dal momento che altrimenti una caduta nel suddetto avrebbe provocato non già la frattura del femore, inquantoché mancante ai gruntz, bensì il decesso del malcapitato.

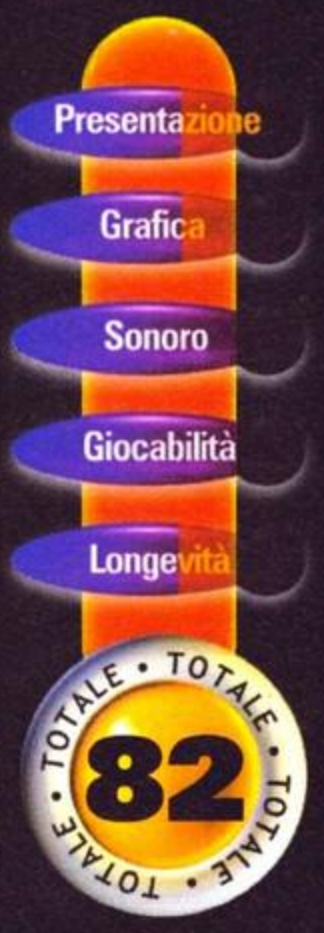
Questa foto documenta uno scontro multiplayer a quattro giocatori: potete vedere Gruntz blu, rossi, verdi e arancione che se le danno di santa ragione. In particolare, in alto a destra sta succedendo davvero l'inferno... cafudda!

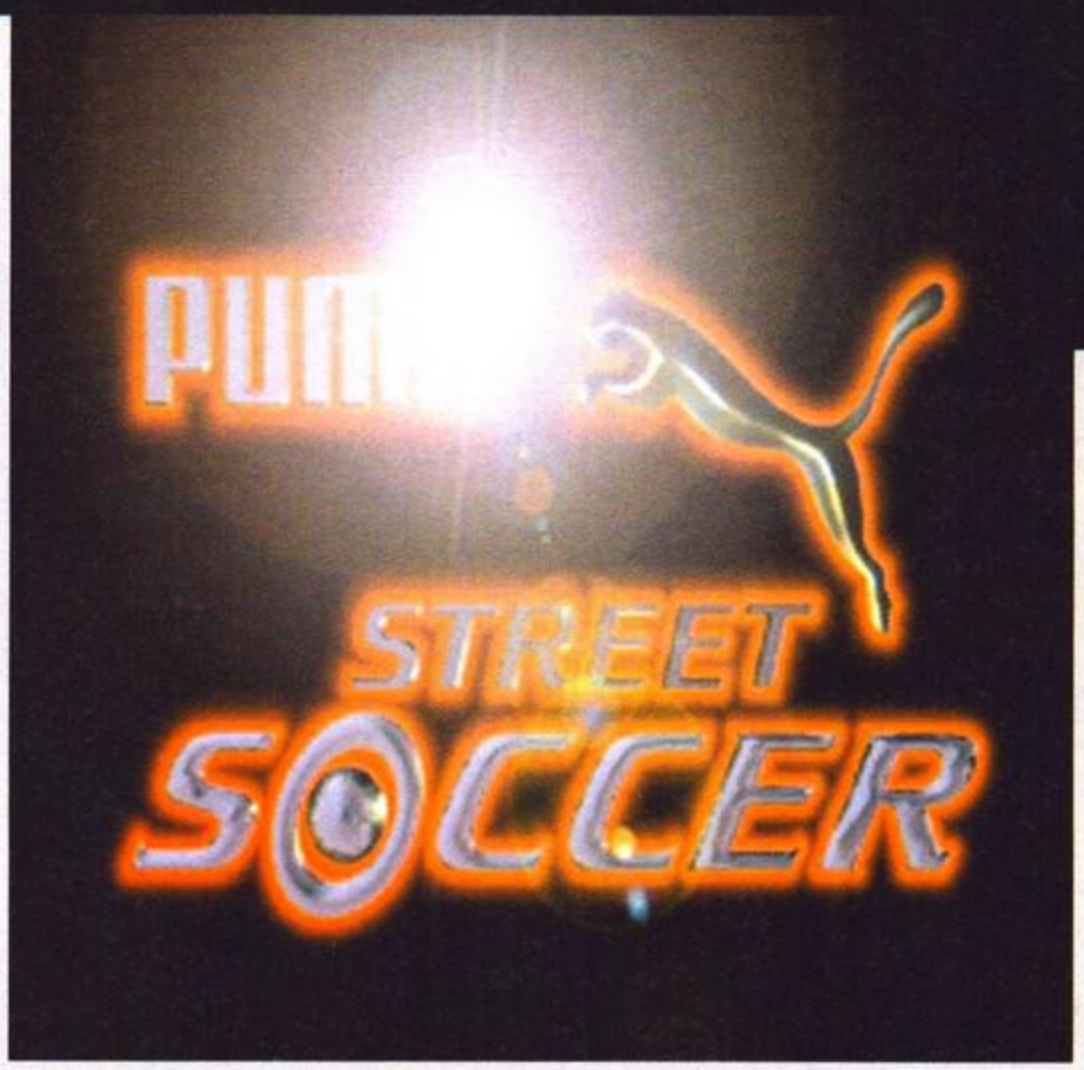
PC

Beh, innanzitutto diamo al mio amico Cesare quel che è di Cesare: Gruntz è un gioco davvero carino da vedere, gli sprite sono animati ottimamente e anche i fondali, come potete vedere dalle foto, fanno la loro bella figura.
Il sonoro poi è notevolmente divertente, dato che gli omiciattoli non si stancano mai di parlare commentando le vostre azioni e in generale facendo gli idioti. In particolare, ho apprezzato il re Grunt che alla fine di ogni livello, per la gioia di aver recuperato un pezzo di WarpStone, si esibisce in performance canore degne di Elvis Presley.
Per quanto riguarda la longevità siamo su livelli abbastanza buoni dopotutto i livelli sono più di quaranta e, andando avanti nel gioco, alcuni vi faranno penare non poco. Inoltre ci sono dei segreti in ogni mappa, che generalmente vi permettono di raccogliere una lettera speciale: collezionando le quattro lettere W-A-R-P di un particolare mondo, sarete ricompensati con un cheat (io non ce l'ho fatta mai, anche perché odio poche cose di più che cercare segreti e il fatto stesso che esistano). Il gioco rimane sempre divertente e suscita facilmente la sindrome del "ancora un livello e poi smetto, lo giuro" che tanto facilmente ci fa tirare l'alba...
La difficoltà, almeno per quanto mi riguarda, mi è sembrata sempre ben calibrata.
Ho anche provato l'opzione multiplayer con il mio degno compare Claudio, ma devo dire che per quanto funzioni senza alcun problema non ci ha esaltati più di tanto: boh, forse siamo noi che non abbiamo saputo entrare nello spirito giusto, ma continuo a pensare che ci siano giochi in grado di dare più divertimento in multiplayer... sono sicuro che gli appassionati di Gruntz, che sicuramente non mancheranno, ci vorranno smentire. Ma ora ai voti! Plebiscito! Referendum!!!

HARDWARE

Il minimo assoluto è un Pentium 133, ma forse è meglio che abbiate qualcosina di più. Assolutamente necessari almeno 32 MB di RAM. Tutto il resto è gestito via DirectX per cui basta una scheda sonora compatibile con le API di Windows e una scheda video 2D con almeno 2 MB di RAM. Le risoluzioni supportate sono tre, fino a un massimo di 1024x768 pixel. Necessari anche 100 MB liberi sull'infrangibile disco di travertino. Ho detto.





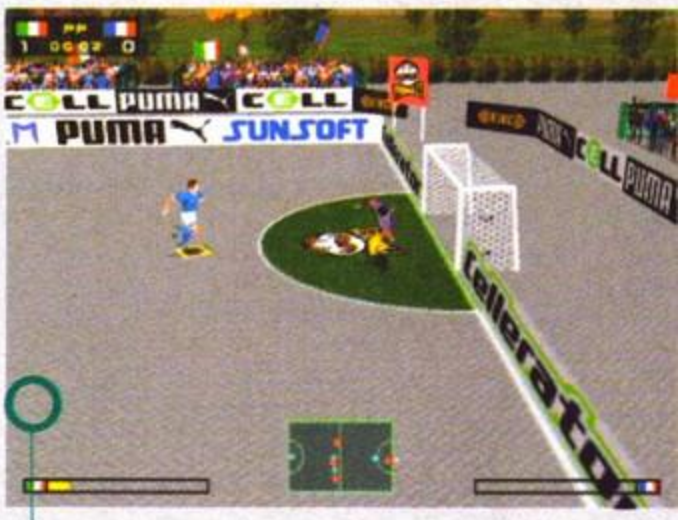
Dopo aver rivissuto i fasti di Italia-Germania, ora potrete simulare un altro incontro storico: scapoli contro ammogliati, arbitrato dal geometra Filini.

Scordatevi San Siro o il Santiago Bernabeu! Questa volta vi sbuccerete le ginocchia all'interno di parcheggi malfamati e le urla del pubblico saranno coperte dal rumore degli aerei in partenza.

Non sono poi molti gli sport che non hanno beneficiato di una trasposizione videoludica, considerando anche che ai tempi del Commodore 64 uscivano sul mercato compilation sportive di livello infimo con una frequenza allarmante. Pensate che un noto studioso tedesco, avendo studiato a lungo questo fenomeno, formulò la notissima Legge di Ogino-Wafer: "La frequenza con cui un videogioco sportivo, sia esso un simulatore di basket o di tombola subacquea, viene propinato al pubblico ignaro è pari al tempo impiegato da una banfa qualsiasi a farsi strada dal cervello del Simonetti alla sua lingua". Come potrete capire, si tratta di intervalli di tempo non misurabili a occhio nudo, ciononostante la mia memoria deve tornare indietro di circa dieci anni per trovare notizia di un altro videogioco ispirato al calcio a cinque. Si trattava di un prodotto per C64 di cui non ricordo il nome e, anche se in seguito alcune simulazioni di calcio "tradizionale" hanno incluso una modalità indoor, non mi sovvengono altri esempi calzanti. Fortunatamente, a colmare questo vuoto angosciante è subentrata la proverbiale fantasia dei napoletani (i quali, giova ricordarlo, mangiano di continuo pizza e suonano il mandolino), dato che proprio un team di programmatori arroccato alle falde del Vesuvio ha confezionato Puma Street Soccer, prodotto sponsorizzato anche nel nome da una nota marca di calzature sportive. Innanzitutto, premettiamo che giocando a PSS non vi troverete al comando di una formazione composta da cinque individui, come tradizione vorrebbe, ma di quattro... ignoro le ragioni di questa scelta, quindi passerò a descrivervi gli altri aspetti del gioco. Una volta installatolo, vi troverete di fronte a un menu che vi permetterà di accedere alle varie competizioni, oltre che di rivedere i replay più interessanti, smanettare con le consuete opzioni e visionare nuovamente il filmato introduttivo. Poiché immagino che siate avidi di azione, passerò immediatamente a elencarvi le tenzoni in cui avrete la possibilità di cimentarvi. Queste variano da un semplice match di esibizione alla coppa del mondo, passando per un campionato di lunghezza variabile e per una disfida ai calci di rigore, che comunque vengono battuti in modo differente rispetto al calcio a 11. Il giocatore incaricato di tirare, infatti, dovrà partire palla al piede da centrocampo e cercare di insaccare in corsa, mentre tutti gli altri lo seguiranno come avvoltoi, pronti ad approfittare di un rimpallo per scattare in contropiede o ribattere a rete. Questa ovviamente non è l'unica differenza

Quando si esegue un "supertiro" la palla viene circondata da una scia grigiastra, a marcare la potenza con cui viene scagliata verso la rete avversaria.

Il portiere si tuffa sul cemento senza ginocchiere per parare un tiro sparato a bruciapelo... ouch!



Un gol su rigore è sempre meglio che niente, soprattutto visto l'elevato livello di abilità degli estremi difensori.

a livello di regole tra Puma Street Soccer e Fifa '99: a parte le dimensioni del campo, si segnalano la presenza di un'area a forma di semicerchio all'interno della quale può muoversi solamente l'estremo difensore e di alcuni muretti posti a delimitare il bordo del campo che, se colpiti, fanno tornare la sfera in gioco. Non manca anche un elemento di fiction alla Holly e Benji costituito dal "supertiro della morte", una vera e propria cannonata realizzabile solo nel caso in cui la barra sottostante allo schermo, posta a indicare il livello di energia psicofisica della vostra compagine, abbia raggiunto il massimo livello e sia diventata di colore rosso. Nel periodo di tempo in cui una delle due formazioni può fruire di tale power-up, la tattica migliore per l'altra squadra consiste nel difendere a oltranza, cercando di consentire il tiro solamente da grandi distanze e di limitare i danni, poiché è assolutamente impossibile per l'estremo difensore trattenere una bordata del genere. Avendo chiarito l'impostazione prettamente arcade del prodotto, è

Il portiere è a terra in seguito a un rimpallo e la sfera mi è rimbalzata addosso... sto per passare in vantaggio, non c'è dubbio!

d'uopo rivolgere la nostra attenzione al sistema di controllo, che si rifà in maniera piuttosto marcata a quello proposto dalla saga calcistica di Electronic Arts. PSS richiede infatti l'utilizzo di diversi pulsanti, alcuni dei quali vengono utilizzati per operazioni fondamentali, come il tiro o il passaggio, mentre altri assolvono funzioni più spettacolari, consentendo di portare a termine veloci triangoli o di saltare gli avversari con un gesto atletico. Dovrete familiarizzare a fondo con questo sistema di gioco se vorrete portare a casa la vittoria lottando come leoni sui campetti disponibili, posti in luoghi piuttosto inusuali, come parcheggi, aeroporti o incroci stradali, così come dovrete scegliere con attenzione il vostro team tra le 32 squadre nazionali selezionabili, ognuna delle quali è composta da una rosa di calciatori dotati di caratteristiche differenti. Come è ormai abitudine per quel che riguarda i simulatori calcistici il commento sonoro è arricchito da una telecronaca, che però si differenzia rispetto ai prodotti concorrenti per la presenza di esclamazioni e urla lanciate dai giocatori, che intervallano le affermazioni del telecronista. Un'altra caratteristica che ormai non può assolutamente mancare in un gioco di calcio è il replay, che si attiva automaticamente dopo un gol o può venire richiamato dall'utente, il quale può rivedere l'azione a velocità normale o alla moviola, per poi salvare le azioni più interessanti. Come al solito, il multiplayer è uno degli ultimi aspetti a essere menzionato, anche se riveste un'importanza sempre maggiore. Puma Street Soccer non vi permetterà purtroppo di sfidare i vostri amici via Internet o in Lan, ma se possedete quattro joypad e non temete di stare un po' stretti di fronte al monitor potete prendere parte in sei alla stessa partita.

Numero! Il replay è una funzione estremamente gradita quando si riesce a confezionare conclusioni spettacolari come questa rovesciata.

Un giocatore italiano con una pettinatura improbabile avanza palla al piede con fare gagliardo, mentre un difensore teutonico assume la notoria "posizione del morto vivente".

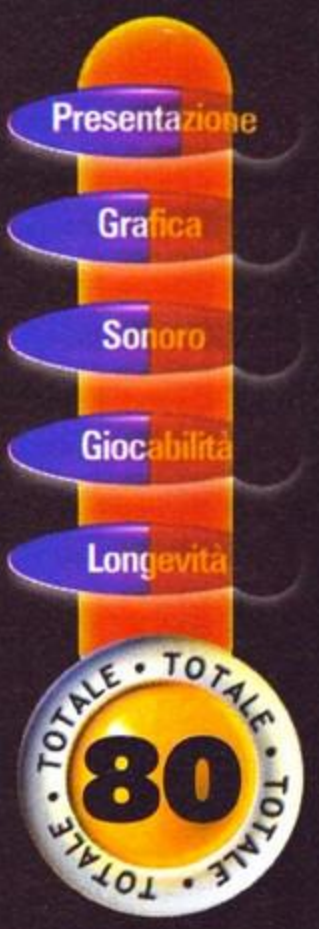
Una concitata azione di gioco di Svezia-Brasile, due squadre che indossano maglie praticamente uguali, e il terreno di gioco non migliora la visuale.

PC

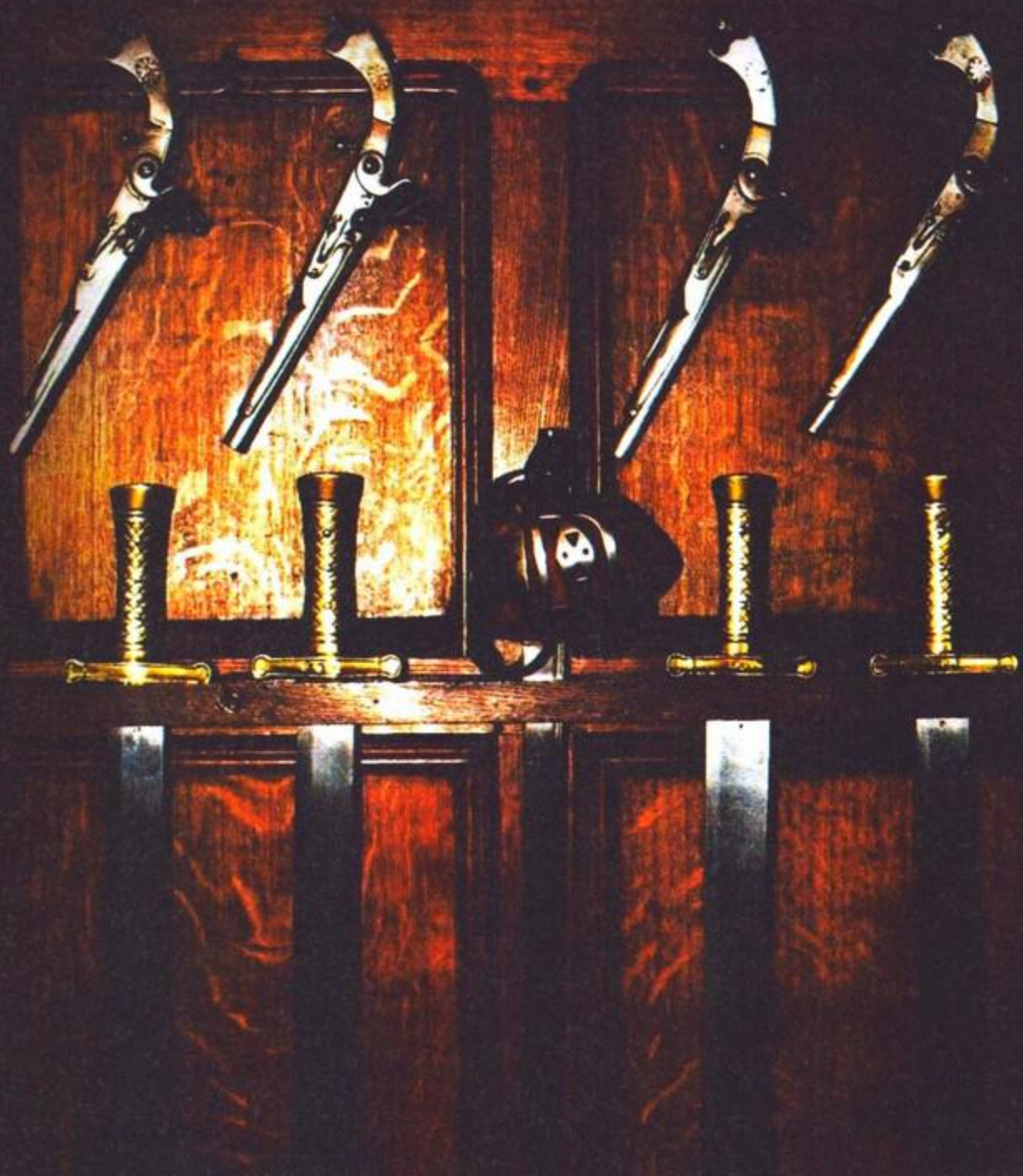
Qui prodest? Il mercato è invaso da giochi di calcio di buona qualità con qualche punta di eccellenza e, per quanto sia apprezzabile l'intento di fornire agli appassionati di calcio a cinque (anche se in questo caso le compagini sono composte da quattro tapini) un mezzo per simulare il proprio sport preferito a casa propria, non si può non considerare alcuni punti dolenti di questa produzione italiana. Innanzitutto, il look generale del programma è abbastanza scialbo, a partire dai menu per arrivare agli intermezzi che segnalano avvenimenti rilevanti nel corso di una partita, che sembrano presi pari pari da qualche vecchio gioco per Amiga. Anche la grafica non fa certo gridare al miracolo... diciamo che svolge semplicemente il suo compito e alcune animazioni sembrano composte da un numero esiguo di frame, mentre la telecronaca è piuttosto monocorde e presenta un campionario limitato di frasi, anche se a volte i giocatori in campo si fanno sentire con esclamazioni d vario tipo. Le azioni sono piuttosto frenetiche e rendono piuttosto bene l'idea di una partita di calcetto, anche se a volte si propongono situazioni piuttosto irrealistiche, come nel caso in cui un giocatore si convinca di essere un giocoliere e salti quattro o cinque volte lo stesso avversario. In definitiva, Puma Street Soccer è un prodotto senza infamia e senza lode con diversi difetti, nessuno dei quali comunque rovina in modo irreparabile l'appeal del prodotto. Sicuramente potrebbe interessare i fanatici del calcetto, mentre gli altri non abbandoneranno i familiari menu di Fifa '99 per dedicarsi a questo "parente povero" del prodotto di EA Sports.

HARDWARE

Le richieste di Puma Street Soccer non sono certamente eccessive: un Pentium 133 accompagnato da una scheda acceleratrice 3Dfx e 16 Mb di RAM sarà sufficiente, anche se ovviamente un sistema un po' più pompato vi consentirà di non sperimentare rallentamenti. Aggiungiamo a tutto ciò un lettore CD 4x, che ormai dovrebbero avere più o meno tutti e, ovviamente, le nostre care DirectX, richieste da PSS in versione 6.0 o superiore. È consigliato l'utilizzo di un joypad munito di un cospicuo numero di tasti. E pensare che io, da bravo bambino pacioccone, mi sono comprato un Pentium III, le cui potenzialità non saranno probabilmente sfruttate ancora per qualche mese. Però posso vedere i siti Internet in 3D, il che è assolutamente fondamentale!



C'è un solo posto dove puoi trovare le armi giuste per affrontare ogni tipo di gioco per la tua Playstation, e non è così nascosto come sembra.



PLAYSTATION FORCE

Siamo qui per aiutarvi

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

D'Avino & Micheletti SNDgrafica@planet.it

DELPI

ALLARME ROSSO!

STA PER SUCCEDERE

QUALCOSA DI DEVASTANTE...

WARZONE 2100

NON BASTAVANO I COLOSSALI CONFLITTI NUCLEARI APPENA FINITI: AD ANNIENTARE QUASI COMPLETAMENTE LA RAZZA UMANA SONO ARRIVATE ANCHE LA PESTE ED ALCUNE SPAVENTOSE EPIDEMIE...
I SUPERSTITI? MENO DI UN MILIONE. DIVISI IN CENTINAIA DI PICCOLE GANG DI SCIACALLI CHE SI CONTENDONO CIO CHE E RIMASTO.
WARZONE 2100 È UN GRANDE GIOCO DI STRATEGIA IN TEMPO REALE AMBIENTATO SULLA TERRA NEL 21° SECOLO. NON HAI MAI GIOCATO CONTRO UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE COSÌ SOFISTICATA. TE LO POSSIAMO GARANTIRE! FUMO. FUOCO. ESPLOSIONI. UN'AMPIA GAMMA DI EFFETTI TRASPARENZA. MISSIONI "COLPISCI-E-FUGGI" ALTERNATE AD ATTACCHI STRATEGICI STUDIATI NEI MINIMI PARTICOLARI... IN OGNI CASO. WARZONE È DEVASTANTE

VOTO PC Zeta: 9 (verde)

VOTO TGM: 92

VOTO K: 937

"...questo e' il gioco rivelazione dell'anno!!!"

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici:
Minimi: P166, 16 Mb RAM, 50 Mb liberi su HD.
Consigliati: P200, Scheda grafica 3D (Glide o D3D).

PC CD-ROM

Pumpkin Studios

EIDOS INTERACTIVE

www.eidosinteractive.co.uk

Warzone 2100 © Pumpkin Studios 1998. © and Published by Eidos Interactive Limited 1998.
All Rights Reserved.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

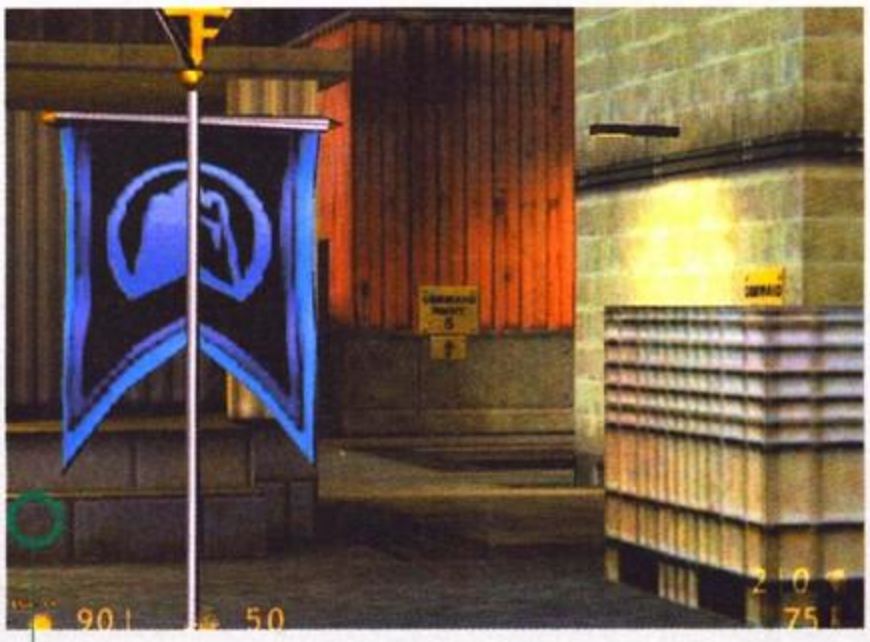
TEAM FORTRESS CLASSIC

Una recensione di un gioco che si scarica da Internet? Ma siamo seri, via...

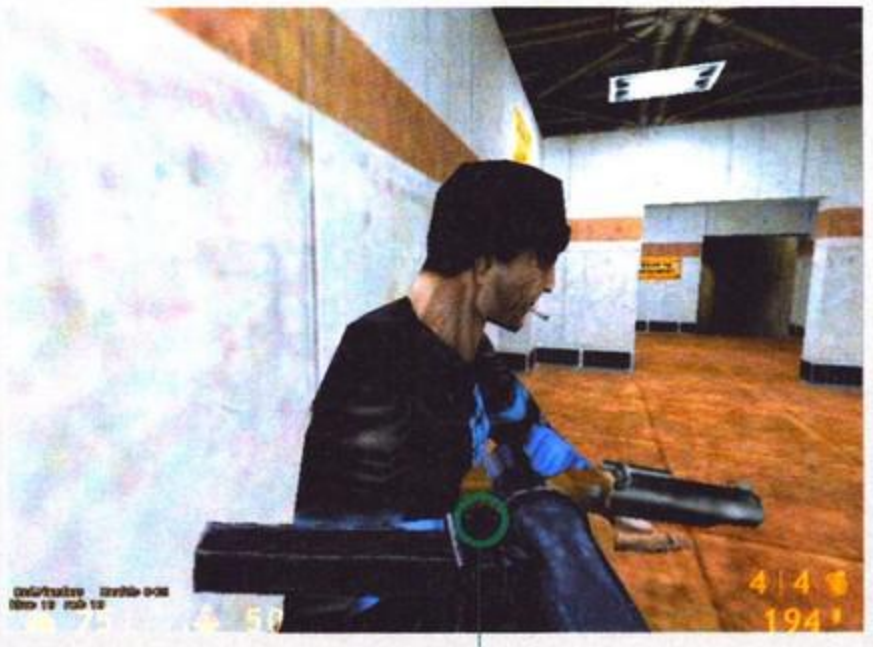
E invece sì. Team Fortress Classic è senza ombra di dubbio un precursore: non vorrei dire porcherie, ma sono quasi certo che l'ultima fatica dei Valve è il primo titolo ad apparire in queste pagine e che può tranquillamente fregiarsi di due qualità: la prima è che potete tranquillamente scaricarlo da Internet (oppure prenderlo dal Silver Disk di questo mese); la seconda qualità è che Team Fortress Classic è completamente gratuito, ergo non dovete tirare fuori una lira per installarlo e giocarlo sul computer di casa vostra. Unico appunto: dovete possedere Half Life ma, anche in questo caso, ci sono sole due possibilità per voi, ovverosia uscire a comperarlo in questo preciso istante, oppure leggere le righe seguenti e decidere di cimentarvi in una nuova frontiera di gioco, ovviamente dovete disporre anche di una connessione a Internet o avere la possibilità di giocare su una rete locale.

Se avete letto lo speciale redatto dal caporedattore itinerante sullo scorso numero, dovreste perlomeno avere le idee relativamente chiare su cosa diavolo sia Team Fortress Classic. Se non l'avete letto, mi limito a dirvi che era il nome di un MOD per il vecchio Quake e che permetteva diverse e divertentissime modalità di gioco nel multiplayer: oggi, come allora, Team Fortress Classic è gratuito e liberamente disponibile. Perché quindi dedicare parte delle pagine di TGM per un modulo aggiuntivo? Beh, i motivi sono abbastanza semplici: Team Fortress Classic è sì un modulo, ma non per un gioco qualunque, bensì per Half Life, sicuramente il titolo col miglior multiplayer attualmente in circolazione (checché ne dicano i Quakers più convinti...).

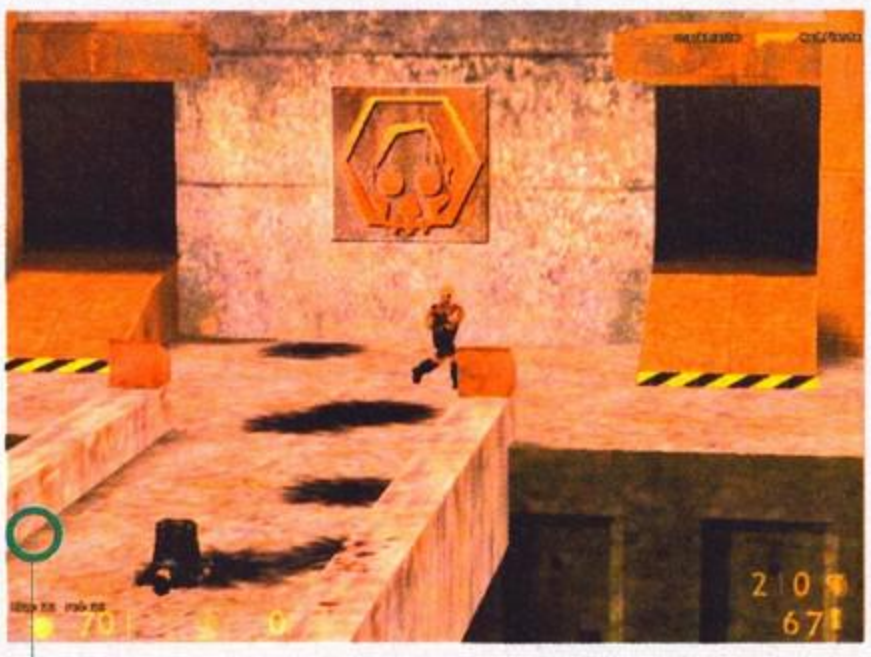
Per tutto ciò che riguarda



Cecchino e Bandiera: un connubio perfetto, ma attenti alle spalle...



Per sapere chi è il tipo che avete di fronte, basta avvicinarsi e apparirà la scritta identificativa in basso a destra. Notate la bellezza della skin di questo Scout.



Questo ingegnere nemico non sa di essere sotto il tiro del mio cecchino. O forse sì?

Questo cecchino ha ingoiato un po' del piombo del mio HWGuy! Fai ciao con la manina, da bravo...

L'Ingegnere ha appena concluso la costruzione di una Sentry Gun: per il nemico nei paraggi sono guai...

Perché nessuno gioca mai a questa splendida mappa? Come dico sempre, basta un pallone da calcio per rendere la vita più bella...

COME FARE?

Sul nostro traslucido e argento CD, avete sicuramente trovato i patch di cui avete bisogno per gettarvi a capofitto in Team Fortress Classic. La prima cosa da fare è capire di quale versione siete in possesso e della lingua, poiché i patch sono studiati per funzionare esclusivamente su una versione. Normalmente e se non avete fruito di patch dalla vostra prima installazione, il vostro Half-Life dovrebbe essere la versione 1.005. Aggiornatelo direttamente lanciando il setup del file 10051009.exe che trovate sul CD, ma solo se possedete la versione americana: per quella italiana, eseguite il file con il suffisso it (it10051009.exe). Ovviamente, se avete precedentemente patchato il tutto con la versione 1.008, i file da lanciare dovranno essere 10081009.exe oppure it10081009.exe se possedete la versione distribuita dalla Leader.
Una volta che avrete installato la patch che aggiorna Half Life alla versione 1.009, siete pronti per giocare a Team Fortress Classic. Come fare? Beh, basta cliccare su Multiplayer, Internet Games (o LAN a seconda del caso vogliate giocare su un Rete locale) e dopo che il gioco avrà negoziato con il sistema WON, cliccare sul pulsante UPDATE per far aggiornare la lista di server attivi: a questo punto basta cliccare sul server che interessa e il gioco è fatto. Questo è essenzialmente quello che dovete fare per connettervi velocemente (se preferite, potete anche lanciare direttamente la shortcut di TFC e da qui richiamare la console e scrivere il comando "connect 123.456.789" dove 123.456.789 è l'IP del server remoto al quale connettersi (sempre che voi lo conosciate...).
Un altro metodo per connettersi a un server TFC è quello di possedere GameSpy 3D e ripetere la procedura, solamente facendo riferimento ai TABS di Half Life e aggiornando i Master WON Server e il GameSpy 3D Network.
Il grosso problema di sempre del multiplayer su Internet è senza ombra di dubbio quello del lag, ovvero il tempo di latenza in millisecondi tra il server e il proprio computer, che se supera i 300 comincia a essere fastidiosissimo. Per moltissimo tempo, giocare a qualsiasi gioco che richiedesse un impegno così massiccio del modem, per noi italiani è stato quasi un massacro psico fisico, almeno fino a quando non è arrivata NGI a risolvere questo problema. NGI è l'associazione NetGamers Italia e mette al servizio di tutti, assolutamente a gratis, la possibilità di usare i propri server dedicati al gioco in Rete. Oltre alla sfilza di server dedicati a Quake 2, ne sono nati subito alcuni per i giochi più gettonati del momento e, ovviamente, anche per Half-Life che gode di ben tre server dedicati, due per il Deathmatch classico e uno per TFC. Purtroppo, al momento in cui scrivo, due server sono afflitti da gravi problemi dovuti al malfunzionamento della nuova patch che ogni due per tre fa incartare il sistema (oltre a evidenziare notevoli rallentamenti anche nel caso di Half-Life, che si spera verranno ovviati da una nuova release...), ma già essere riusciti a rendere praticamente sempre attivo un server DM con tempi di latenza minimi è già un buon passo avanti. Mi auguro (ed estendo il mio ottimismo allo staff di NGI) che al momento in cui starete leggendo queste righe il server di TFC sia operativo! Per qualsiasi altra informazione sul multiplayer in generale e su TFC non posso fare altro che segnalarvi i seguenti indirizzi da visitare:
http://www.ngi.it – Net Gamers Italia: trovate informazioni di qualsiasi tipo, configurazioni suggerite e un'area files davvero invidiabile...
http://www.multiplayer.it – Uno dei siti sul multiplayer più autorevoli in lingua nostrana.
http://www.anvi.it – Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani, dedicata in gran parte al multiplayer su Internet.

Un Soldier nemico si stava intrufolando nella mia base e, come per magia, è stato infettato da un virus che passava di lì per caso...

Un intenso primo piano del Presidente da proteggere nella mappa The Hunted...

Le modalità di gioco infatti sono molteplici e permettono approcci completamente diversi: si va dal normale Capture The Flag ai più complessi Hunted e Gasworks. Il normale Capture The Flag consiste in un vero e proprio rubabandiera a squadre: bisogna entrare nella base avversaria, rubare il vessillo e depositarlo nella propria base. Facile, ma solo se si riesce a coordinare perfettamente gli attacchi della squadra. Una variante incredibilmente divertente è The Hunted, in cui si hanno tre diverse fazioni: un giocatore impersona il Presidente (Hunted), un team di guardie del corpo deve difenderlo e fargli raggiungere incolume una macchina per la fuga, mentre un'altra squadra deve semplicemente ammazzarlo. Insomma, per essere solo le prime mappe, la cosa è decisamente interessante, se non altro perché all'orizzonte si stanno profilando un sacco di nuove cose che, ne sono certo, vedremo entro breve sui server di tutto il mondo (ma perché nessuno gioca mai con la mappa del pallone? È splendida!). Al termine della mappa (che può essere a tempo o punteggio a seconda delle impostazioni del server "hostante"), vince la squadra con il maggior numero di punti. Semplice, no?
Una volta letti gli obiettivi della mappa, tocca scegliere una squadra nella quale schierarsi (chiaramente è sempre meglio entrare a far parte di una squadra presente nel minor numero di elementi e a questo proposito è sempre meglio usare l'opzione AUTO TEAM) e poi il personaggio da "interpretare". I personaggi presenti sono nove e differiscono uno dall'altro per molteplici aspetti (Armatura, Salute, Velocità, Abilità Speciali) che ora andrò ad analizzare nel dettaglio...
[Per il secondo mese consecutivo, il Della nooon ce la fa... Ma vi sembra normale che gli venga assegnata una recensione da due pagine e – con sole due settimane di ritardo – ne arriva una da 5? NdMax].
SÌ, OK, MA ALLA FINE?
Beh, una recensione piuttosto anomala, me ne rendo conto, ma che volete farci? Del resto questo è Team Fortress Classic e per capirne le effettive potenzialità dovete solamente giocarci e se non potete, che cosa aspettate a comprarvi il modem?

Andrea "MAOraNza" Della Calce

Un fuoco di copertura per un Soldier amico è l'ideale per stanare i cecchini che si annidano in zone come questa.

l'installazione, vi rimando all'apposito box, quindi vediamo di dare un'occhiata nel dettaglio a Team Fortress Classic e le sue modalità di gioco.
Una volta collegati a un server per giocare (sia esso parte di una LAN oppure su Internet), ci si trova subito a dover leggere quale modalità di gioco è attualmente in progresso. TFC differisce moltissimo da Half Life, non solo per il fatto che non è un normale deathmatch in cui prendersi liberamente a fucilate nei denti, bensì è un vero e proprio gioco di squadra.

PC

Team Fortress Classic moltiplica ulteriormente le qualità di un gioco multiplayer pressoché perfetto come Half Life, sebbene sfrutti un concept decisamente diverso che, potrebbe anche darsi, può comunque non piacere a una fetta di utenza che vive esclusivamente per "fraggare" un nemico. È comunque stata una trovata geniale quella dei programmatori della Valve di proporre in pompa magna quello che era considerato come un MOD di qualità per Quake. Sicuramente Team Fortress Classic sarà il viatico per il ben più complesso Team Fortress 2 e il fatto che sia completamente gratuito non può che elevarlo alla massima considerazione disponibile, ma per questo motivo non mi sembra il caso di dare un voto, una pagella. Insomma, se avete una connessione a Internet decente, vi piace il gioco di squadra, vi siete stufati di sparare semplicemente a tutto quello che si muove e volete far funzionare anche un po' il vostro sacro cervelletto, allora avete trovato pane per i vostri denti. Ci si fragga...

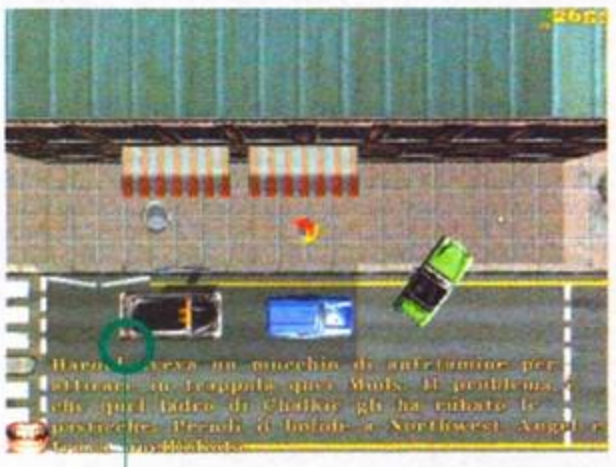
HARDWARE

Beh, tenete presente che la configurazione ottimale è quella che serve per Half life, quindi abbastanza esosa. Ciò che però è importante in TFC non è tanto la potenza del computer, quanto la velocità del modem e del proprio ISP. Se avete un 56K o un X2, allora andate tranquilli che tanto alla fine bisogna vedere il ping dei server, ma se giocate in Italia, anche questo diventa assolutamente un ostacolo non preoccupante...

Grand Theft Auto London

Eh-eheheheh-eheheh eheheh-eheheh-eheheh

Scrivo superstite dalla maratona Futurshow, cui non posso non rendere omaggio con lo stranito cappello che avete avuto modo di leggere. Eh sì, perché dovete sapere che il verso in questione (importato in reda dal piccolo BoseTi) troneggia ormai incontrastato tra le onomatopeiche esclamazioni che si contendono l'etere dalle nostre parti. Poi ci sarebbe anche la geniale introduzione del sistema di nonnismo militare a opera del Raffo, che ci consente di bistrattare le nuove reclute a piacimento, ma questo lo lascio volentieri a quell'avanzo di manicomio. Eh, perché – che volete? – ho una recensione da scrivere e se proprio devo fare l'elegante, vi dico che il cappello ha pure a che fare con il theme dell'add-on di cui sto banfucchiando.
Parliamo di GTA, è ovvio, ma direi che una bella secchiata d'acqua fresca non vi fa proprio male...



Gli incarichi vengono dati anche in questo modo. L'alfiere romano deve trovare il suo contatto e ascoltare attentamente quello che il malvivente ha da dirgli, generalmente in un linguaggio che tenta di essere il più scurrile possibile, ma viene semplicemente fatto impallidire dalla consueta aneddotica BoseTi.

Non ci sono limiti, con la "vostra" auto potrete raggiungere qualsiasi pertugio e importunare ogni genere di passante.

A bordo dell'Aston Martin di Bond non possiamo che notare una grafica ripetitiva e scarna; ma il nostro compito rimane quello di seguire la direzione imposta da quella freccia gialla, nostra musa.

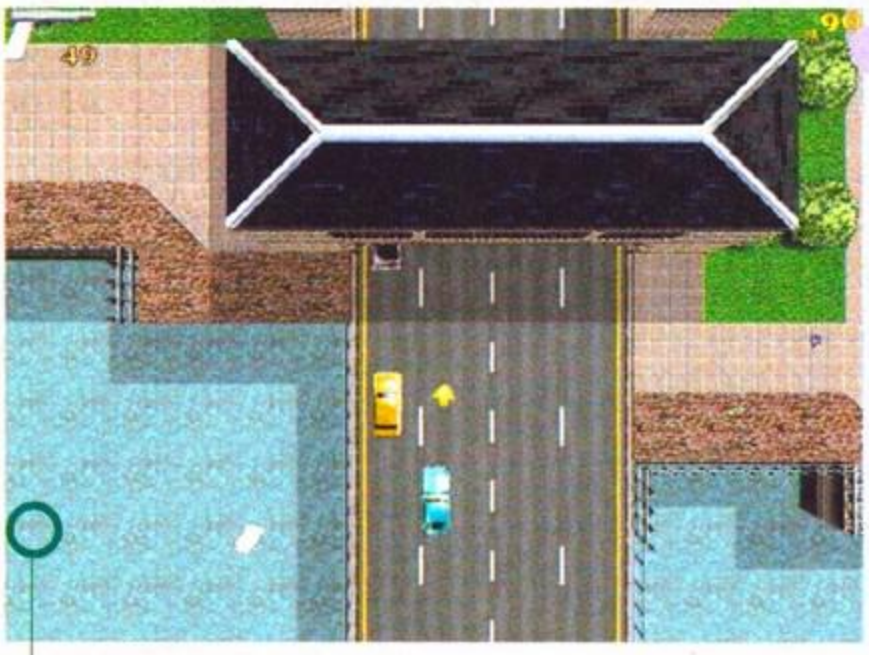
ROMA '69

Immaginatevi la classica cittadina dilaniata da scontri tra gang a base di mitra sul finire degli anni '60, proprio quella dipinta da una caterva di classici del cinema.
Abbiamo questa città nella quale vige la legge del più forte (polizia compresa) e abbiamo questo baldanzoso giovanotto che non vede l'ora di farsi strada attraverso la lunga scaletta gerarchica del potere. Avete presente il personaggio in questione? Vediamo di darci una mano: immagiamocelo romano, sul paffutello; certo ora dovreste averlo riconosciuto, poiché altri non è che il nostro amato centurione nel fiore dei suoi anni (ossia proprio sul finire dei '60). Ecco, questo giovane, tra una pizzetta e l'altra, ha tutta l'intenzione di farsi valere e che fa? Ma è naturale, si mette in strada attendendo fiducioso le dritte che arrivano dal grande capo in persona, dritte che non tardano a palesarsi; si tratta di fare un salto alla cabina del telefono in Piazza di Spagna e il nostro eroe ci fa di corsa con l'auto "pulita" avuta in regalo dai parenti per la cresima. Ma il tono al telefono si fa subito duro: si tratta di freddare tre malviventi che hanno fatto lo "sgarro", ossia hanno giocato sporco su una partita di hot-dog avariati. Il nostro alfiere giallorosso arrossisce ulteriormente di rabbia e balza sulla sua Tigra in cerca di vendetta; qualche semaforo rosso e qualche senso contrario lo portano a destinazione e, sceso dalla fedele quattroruote si getta all'inseguimento dei tre lestofanti.

In GTA London, come del resto nel titolo originale, è possibile guidare quasi tutti i veicoli presenti nel gioco; ovviamente questi avranno una diversa velocità, rendendovi più o meno difficile la fuga dalla polizia. Un peccato che non ci sia la Tigra del Duspa, ma si vocifera di un prossimo data disk con auto e mentecatti della redazione...

Gli incarichi standard saranno esauriti, vi verrà data l'opportunità di cercare per conto vostro il lavoro; in questo caso abbiamo avvicinato un'auto sospettosamente parcheggiata sul marciapiede e salendo abbiamo ottenuto una nuova mansione.

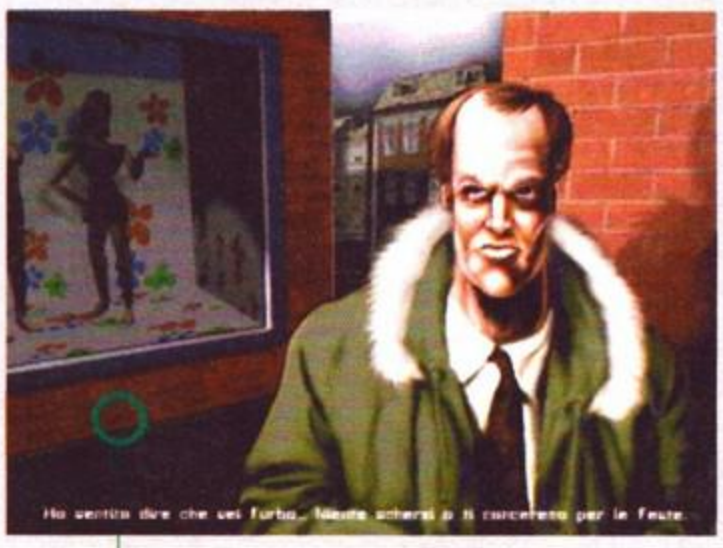
Recuperare un auto è semplice: ci si piazza dinanzi alla stessa, questa rallenta (mi è capitato solo una volta di essere investito, ma l'auto era troppo veloce e a causa si un inseguimento avevo attraversato senza guardare) e pigiando l'apposito pulsante si invita il malcapitato a farsi da parte convincendolo con un buon gancio. Il suddetto rimarrà steso al suolo per qualche secondo, poi scapperà (probabilmente andando a denunciare il furto); se riuscite a tirarlo sotto prima che scompaia, avrete un punteggio più alto del consueto.



Ancora un'istantanea del ponte. Non sono molti i tratti caratteristici di Londra e dal momento che la planimetria segue il modello Manhattan (ossia tutte ad angolo retto) il realismo va a farsi benedire.

incalzano! Ma ecco la soluzione: una cassa, conterrà sicuramente qualcosa di utile! Un bel mitra, la panacea di tutti i mali. Spiana lo sputasentenze il gaglioffo e riprende la corsa forte di una condizione fisica destinata con il tempo a scomparire; arriva a un bivio e si gratta il crine, invidia dei migliori leoni del Colosseo dei tempi andati. Ma ecco materializzarsi nell'etere una freccia che gli indica la via, all'inseguimento allora... e in batter di banfa anche il secondo è raggiunto. Ormai con le spalle al muro, niente spazio per il suo scatto felpato, cerca di gettarsi contro il suo carnefice, ma il proiettile è più lesto: "l'agonistaaaaa....". E un tremolio nella siepe rivela la presenza del terzo, il quale, vista la mal parata, aveva tentato la bruttissima, tentando di nascondere la propria ingombrante presenza al mondo, supplica il tapino: "bella te, te lo prometto, un'altra sera usciamo e andiamo a prendere una storta da manuale; è solo che questa volta ho avuto da fare, il computer ha preso un virus che ha sciolto il monitor come in un bagno di sudore..." RA-TA-TA-TA-TA. E proprio in un bagno di sudore

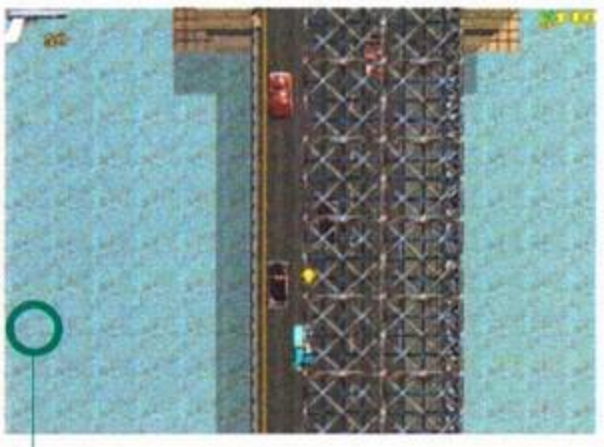
Quando vi verrà offerto un nascondiglio non esitate ad approfittarne, dato che tergiversando avrete la polizia addosso in poco tempo. Come potete vedere l'aneddotica è esplicita (vietata ai minori di 18).



Le scene di intermezzo sono alquanto scarne, questo losco figuro ricorda da vicino il Max al momento del reclutamento redattori...

LONDON SIXTYNINE

E il concetto è proprio il medesimo, sapete? Già, perché se sostituite Roma a Londra, la guida a destra con quella a sinistra e l'imperatore della pancetta a uno dei quattro figuri presenti nel gioco, avete fatto novanta. Ma in effetti chi si aspettava di più? GTA era uscito oltre un annetto fa e questo doveva essere solo un add-on né più, né meno. Come è vero che vi toccherà sempre depredare le auto altrui per assolvere ai vostri compiti (che gira e rigira sono sempre quelli; trasportare un boss, uccidere qualcuno, far saltare in aria qualcosa...) nel tentativo di scalare le vette del crimine londinese. Si parte da una cabina del telefono e si seguono le istruzioni pedissequamente, prestando attenzione al livello di controllo che vi riserva la polizia, livello in aumento costante, salvo cambio targa auto (in appositi garage), sosta temporanea in qualche nascondiglio, cattura (con perdita di tutte le armi) o decesso. La fregatura è che le missioni in città incalzeranno sino al raggiungimento di una determinata soglia di punteggio, senza la possibilità di salvare la posizione, mentre le offerte di lavoro e i bonus (ci sono anche quelli: oltre alle varie armi, abbiamo le vite, la velocità incrementata, le uscite gratis di prigione) decrementeranno, lasciandovi con poche possibilità di andare a punti se non utilizzerete bene le occasioni che si saranno presentate e costringendovi a mandare qualche ora di duro crimine a mare.
Il tutto con il contorno di una visuale dall'alto che non avrete tardato a incamerare e che non si può certo dire il massimo della godibilità per i nostri occhi bistrattati. Se poi vogliamo aggiungere che gli edifici si assomigliano tutti e la planimetria stradale segue il concetto di angolo retto, mi volete dire che c'entra Londra con tutto questo? Ah sì, avete ragione, ci sono le grigie acque del Tamigi...



L'attraversamento del Tamigi tramite ponte graticolato è quanto di più terrificante possa accadere, tenuto anche presente il fatto che la visuale zooma ogni volta che salite sopra una certa velocità, per tornare ravvicinata quando vi fermate o rallentate (il che accade spesso a causa del traffico). Da notare, infine, la bruttezza delle texture che dovrebbero rappresentare il grigio manto del fiume di Londra: sono troppo piccole e le ripetizioni troppo evidenti.

anche il tondo figuro ha ciò che gli spetta, ma non c'è tempo da perdere, la legge sta per allungare la sua mano, occorre trovare un nascondiglio al più presto. Blocca un'auto e, intimato all'autista di sgombrare, se ne impadronisce sgommando dinanzi all'ultimo degli sbirri; qualche chilometro di fuga... bisbiglia tra sé e sé "mortacci loro, non mi avranno" poco prima di schiantarsi contro al portone del garage che doveva servire da nascondiglio e che doveva aprirsi a tempo di record. E mentre gli sbirri lo accompagnano alle sbarre sussurra "mannaggia alla diossina, che vita de mmelva..."

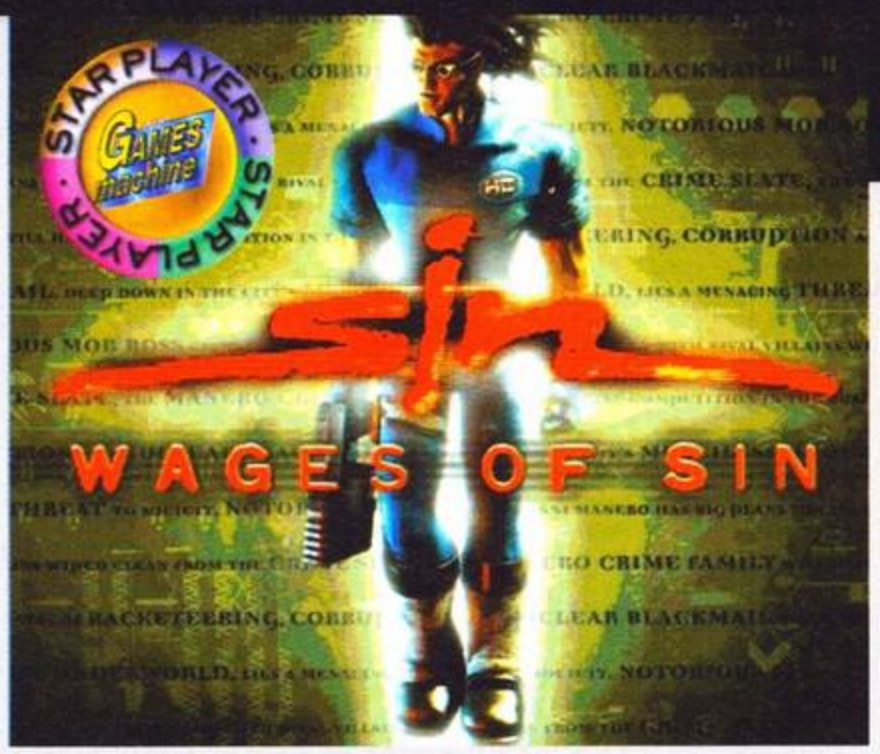
Massimo "il brutto" Svanoni

PC

L'idea è carina, forse perché stona con il motivo trainante delle produzioni attuali, forse perché riporta il videogiocare alla freschezza di un tempo. Sono le musiche, che cambiano al cambio d'auto – e che sono peraltro molto d'atmosfera – a rompere paradossalmente il gioco del vecchio. E il bello, cari miei, si ferma qui. Perché è inutile girarci attorno, la grafica è brutta come la peste, le missioni sono moooolto lunghe e tocca ripeterle se non si terminano in battuta (il che non fa bene alla giocabilità, checché ne dicano i detrattori del file di salvataggio) e la cosa porterebbe inevitabilmente a noia, dato che i compiti che ci vengono affidati non sono certo lo stato dell'arte della fantasia. C'è però qualcosa di strano che costringe in qualche modo a riprovarci, a ritentare tutte le stesse scene già viste, cercando il punteggio migliore. Voglio dire, alla fine si tratta pur sempre di guidare come folli per le strade intasate di Londra per raggiungere le posizioni più disparate, con una trama da far ridereT, così come il linguaggio esplicito, che tenta di accaparrarsi spudoratamente un po' di pubblicità gratuita. E allora cos'è questa voglia di rigiocare? E' figlia dei nostri primordi di videogiocatori e delle ore passate a ripetere mosse e movimenti per il solo gusto del punteggio e della lotta contro i propri limiti. E' per questa ragione che ai giovani non piacerà e a loro lo sconsiglio vivamente.
Poi c'è il discorso del gioco in rete, che – come accadde anche per Micromachines V3 – rivoluziona totalmente la godibilità trasformandolo nel culto che ha spopolato sino a oggi in rete. Perché volete mettere il bello di fare i malavitosi contro qualche amico? Ma queste sono solo parole su un titolo che probabilmente tutti conoscerete e mi tocca scrivere quello che forse avrei dovuto dire sin dall'inizio: questa espansione – lasciando passare il cambio di corsia – è praticamente identica all'originale. Ma era ovvio che se facevo il commento di una riga rischiavo il posto...

HARDWARE

Le richieste sono quanto di più ridicolo mi sia capitato negli ultimi anni, dal momento che sono rimaste invariate rispetto alla versione originale; peraltro va detto che delle differenti risoluzioni disponibili, quella più elevata (800X600) riesce comunque a non essere completamente fluida. Dicevamo, in ogni caso, che dovete avere un 486 DX4 a 100MHz con 16MB di RAM, una scheda VESA compatibile, DOS 6.0 (!!!) oppure Win '95 e 80MB di spazio libero su disco fisso. Poi se avete anche il pad, il modem Hayes compatibile, la rete IPX o il cavetto seriale potete anche dilettarvi maggiormente (ad esempio con sfide amichevoli).



Dopo cinque mesi di attesa, finalmente si può peccare nella maniera più consona!

Ricordate la recensione di SiN? Contrapposto ad Half-life, il titolo della Ritual ne era uscito sconfitto di misura, riportando però un più che lusinghiero Top Score ad opera del sottoscritto. Nei mesi successivi si è discusso abbastanza di quella mia valutazione, dato che mentre da un lato la maggior parte dei commentatori era d'accordo nell'attribuire a SiN notevole interesse e potenzialità, dall'altro l'effettiva esperienza ludica era pesantemente inficiata da una gran quantità di bachi anche clamorosi. Come ho già spiegato ai molti che me l'hanno chiesto via e-mail e sui newsgroup, ovviamente durante il periodo della recensione mi ero reso perfettamente conto dei problemi tecnici che affliggevano la mia versione "definitiva"; avevo però deciso di non farne parola e di non considerarla nella valutazione perché mi era stato assicurato che la versione commerciale (scatolata) ne sarebbe stata esente. Io mi sono fidato (per l'ultima volta, posso aggiungere), dato che la lista dei bug-fix copriva effettivamente tutte le pecche riscontrate; purtroppo alla prova dei fatti il "gold" in mio possesso si è rivelato davvero quello definitivo, e in tutto e per tutto identico alla versione in vendita nei negozi. La lista di correzioni che mi era stata fornita è stata poi realizzata con il patch versione 1.01: ma anche qui, un errore abbastanza grave era riuscito a scivolare tra le maglie dei beta-tester e i tempi di caricamento erano sempre molto lunghi.

Beh, finalmente - dopo tanta attesa - posso affermare che SiN ora gira perfettamente: il patch 1.03 ha risolto definitivamente le questioni ancora aperte e ora siamo già passati nella più piacevole "seconda fase" dell'applicazione dei patch, quella che invece di rattoppare le falle aggiunge nuove peculiarità e motivi d'interesse a un gioco. Infatti la versione 1.04 di SiN, che peraltro se non erro dovreste trovare sul Silverdisk questo mese, arricchisce il multiplayer di SiN del "Capture the Flag" reso famoso da Quake 2, una delle modalità multiplayer di squadra che ha avuto in assoluto più successo.

Ma ora, chiarito questo antefatto, è giunto il momento di parlare di questo Wages of SiN, che fin dal primo momento si presenta come uno dei mission pack più ambiziosi mai sviluppati. Basta guardare le specifiche: 17 nuovi livelli per il gioco singolo, 13 mappe multiplayer di cui molte specificatamente pensate per il gioco in Hoverbike (delle futuristiche moto a cuscinetto d'aria): questa è una modalità totalmente nuova che insieme a quella "Mob" (tutti contro uno) contribuisce a rendere ancora più solido uno dei punti di forza di SiN, e cioè il multiplayer. Non potevano mancare le armi aggiuntive (sette, tra cui un lanciafiamme davvero notevole), gli oggetti (tre, tra cui una torcia elettrica di cui si sentiva la mancanza) e soprattutto nuovi nemici (se non erro questi sono addirittura dieci).

Insomma, la carne al fuoco è davvero parecchia, e se pensate che ora tutto gira liscio come l'olio, resta veramente poco da chiedere a questo Wages of SiN. Oltretutto, e anche qui questo Mission Pack si rivela un pioniere del suo genere, molte di queste migliorie non si fermano all'episodio aggiuntivo realizzato dalla 2015 (che strano nome per un gruppo di sviluppo...) ma vengono "retroattivamente" applicate anche al gioco originale. Un esempio che vale per tutti è la possibilità di imbracciare due pistole contemporaneamente per usarle nella modalità "akimbo" o, come si dice adesso citando un grande regista d'azione, "alla John Woo".

La storia viene presentata da un lungo filmato realizzato con lo stesso motore di SiN, e comincia abbastanza banalmente per poi prendere quota. Un boss della mafia, Tony... ops, Gianni Manero, sta cercando di sfruttare dei depositi residui della droga mutagena U4 per creare altri mutanti, onde sfruttarli per i propri sporchi fini. L'investigazione di Blade, come sempre aiutato via radio dal fido hacker JC, comincia in maniera abbastanza banale con l'esplorazione di un cantiere i cui operai sono stati attaccati e massacrati dai suddetti mutanti. Da lì si passa alle fognature (ma basta, basta! È dai tempi di DooM che sguazziamo nelle fognature!) per finire poi in locazioni originali come una specie di discoteca, un bellissimo museo e persino un casinò, per la gioia del Bossetti e di Max. Chi ha apprezzato il peculiare humor del primo capitolo, sarà contento di sapere che le battute tra Blade e JC non solo non sono diminuite, ma anzi adesso i due compari dànno il meglio di sé: un esempio per tutti è il ritrovamento in un ufficio dei mafiosi dell'ultimo

Volevo mostrarvi una foto di questi cagnacci mutanti dalla dentiera acuminata in azione, ma loro non ne volevano sapere di stare fermi e continuavano a mozzicarmi le rotule, così ho dovuto somministrare loro del bromuro... blam!

Divertimento totale! Goduria massiva! Mentre i mafiosi escono uno dopo l'altro dalla porticina a sinistra, pilotando questo enorme braccio meccanico li possiamo prendere al volo e spiaccicare lì per lì. Un "sottogiochino" nel gioco che a quanto ho capito non serve a niente se non a farci divertire un po' come citrulli.

Alla faccia del maiale arrosto! Questo mafioso sta assaggiando in prima persona il male che può fare un lanciafiamme, e tra un istante sarà ridotto a un mucchietto d'ossa e ceneri fumanti. Bello l'effetto grafico, eh? Purtroppo il raggio d'azione è fin troppo limitato.

Stiamo parlando con uno scienziato ex-impiegato della SinTek, che è stato costretto da Manero a lavorare per lui continuando a sintetizzare la micidiale droga U4. La scusa? Ha rapito la sua povera figliola... ma inventatene un'altra, via!

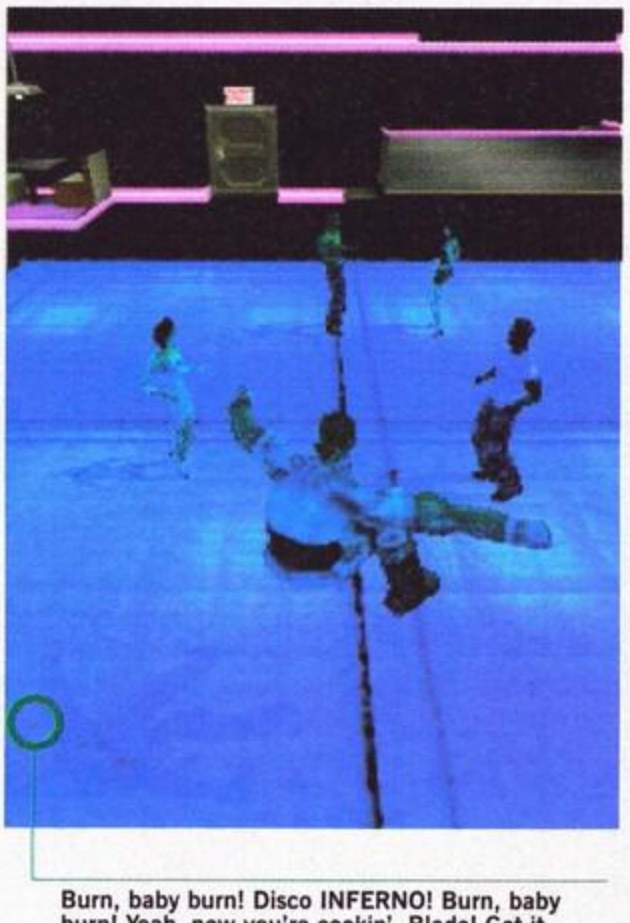
I PIACERI PECCAMINOSI DI UNA MILIARDARIA

Va bene, ai tempi della recensione originaria non avevamo voluto fare la figura dei maiali, ma oramai i tempi sono maturi (o più semplicemente, non abbiamo voluto lasciarci scappare anche questa seconda occasione) per rivelarvi uno dei segreti meglio nascosti di SiN: sto parlando del gioco originale, non del Mission Pack. Ebbene, ricordate la casa di Elexis? Era divisa in più livelli, e il file corrispondente al primo ha nome "mansion1.bsp" (per cui lo potete lanciare da console digitando "map mansion1".
Se lo esplorate davvero in lungo e in largo e trovate tutti i segreti, a un certo punto scoverete anche lo sgabuzzino del "janitor" cioè dell'omino che lava i pavimenti: nella sua stanzetta quest'uomo ha un monitor di sicurezza molto personale, puntato sulla vasca da bagno privata di Elexis che, guardacaso, in questo momento sta proprio facendo le sue abluzioni [foto a sinistra]. Purtroppo, per quanto si aspetti, non c'è modo che la bella quanto perfida Elexis si giri per esporsi ai nostri sguardi lubrichi: per vederla, a quanto ne so, dobbiamo per forza attivare il cheat "noclip" da console, dopodiché potremo "volare" attraverso i muri per assistere alla scena che ho fotografato qui a destra, accompagnata da gemiti e mugolii della nostra. Bah, che devo dire, certo non è che come pesce d'aprile brilli per classe... però è senza dubbio divertente (ripensandoci però, ora capisco perché bisogna obbligatoriamente usare un cheat per assistervi... almeno alla Ritual possono fare lo gnorri!).

Siamo giusto all'inizio del secondo livello, e ci siamo appena addentrati nelle fogne alla ricerca degli eventuali operai sopravvissuti all'attacco dei mutanti... questo poveraccio, purtroppo, è ormai al di là delle nostre possibilità d'aiuto. Come dice JC, "questo lo possiamo togliere dalla lista dei dispersi".

numero di Playboy, seguito dall'immediata acquisizione "come prova" da parte di Blade. C'è persino una battuta abbastanza acida contro la Ion Storm e i continui ritardi nello sviluppo di Daikatana!
Come sempre i livelli sono abbastanza lineari ma assolutamente non banali, con un uso più approfondito delle console interattive (ora possiamo intercettare le comunicazioni radio dei nemici, leggere le e-mail dai terminali e altro ancora). Ah, dimenticavo, non manca un pizzico di Tomb Raider: è infatti possibile arrampicarsi su delle corde (abbastanza buffe in quanto composte da segmenti poligonali) e usarle a mo' di liana per saltare da una piattaforma all'altra; il sistema di brachiazione (scusate la parola, ma davvero non ho potuto resistere) è abbastanza intuitivo e dopo i primi tentativi vi troverete a volteggiare facilmente come novelli Tarzan. Si tratta di un'innovazione piccola piccola, ma non per questo ci sentiamo di prenderla sottogamba, dal momento che come sapete in questo genere ogni piccola novità è una ventata d'ossigeno...
Insomma, senza voler andare nello specifico delle singole missioni (anche perché, nonostante abbiamo deciso di dedicare due pagine a questo mission pack, lo spazio stringe) avrete capito che in termini di puro e semplice contenuto questo add-on è uno dei più completi che si siano mai visti, se non il più grande in assoluto. Prima di chiudere, voglio citare l'effettiva implementazione di una delle caratteristiche più originali, benché meno visibili, dell'originale SiN: gli ABO, ovvero Action Based Outcomes. Questi sono effetti a lungo termine di determinate azioni che possiamo o meno intraprendere durante il gioco, e che possono cambiare anche radicalmente l'aspetto dei livelli successivi: ad esempio, intere mappe possono risultare allagate, e addirittura la sequenza dei livelli di gioco può essere alterata anche drasticamente. Lo stesso discorso, naturalmente, si estende agli spezzoni di filmato di raccordo, che vengono di conseguenza sostituiti con altri più consoni allo svolgimento dei fatti. Da quanto ho visto, ad esempio, a seconda che parliamo o meno con lo scienziato (il Dr. Lansing) nel laboratorio di Manero, i quattro o cinque livelli successivi verranno visitati di notte anziché di giorno. Questo, oltre all'ovvio risultato estetico, avrà un effetto profondo sulla dislocazione e il numero dei nemici, e di conseguenza anche sulla difficoltà del gioco. Io personalmente non mi esalto per simili approcci, dato che sono un po' ossessivo e mi piace "vedere tutto" di un gioco; resta il fatto che a molti invece una dose d'imprevisto fa solo piacere (senza contare che aumenta notevolmente il fattore rigiocabilità).
Beh, mi sembra di aver detto davvero tutto: avrei potuto dilungarmi maggiormente sulle nuove armi e i nuovi nemici, ma poco male, vorrà dire che per una volta vi godrete (anzi, "goderete", che è più corretto) tutte le sorprese, senza nessuna anticipazione oltre alle poche foto che ho scattato per voi. Vi assicuro che ne vale la pena!

Stefano Gaburri

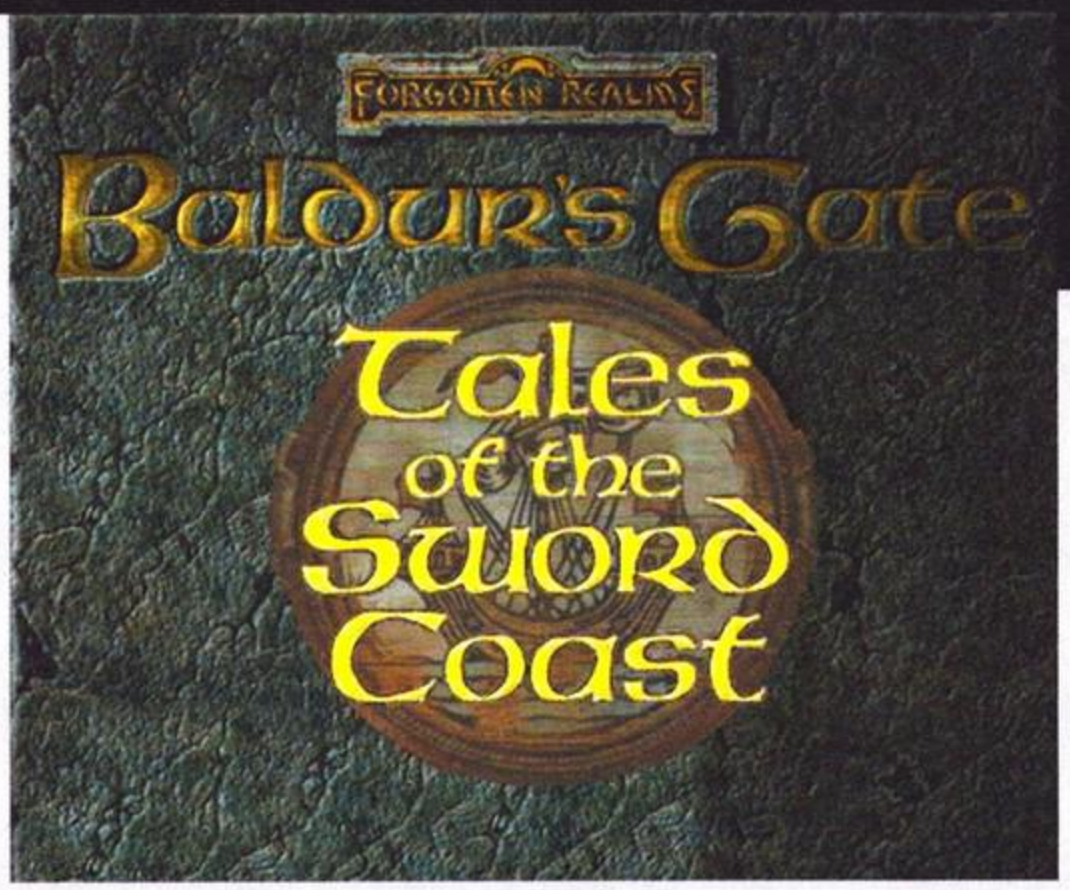


Burn, baby burn! Disco INFERNO! Burn, baby burn! Yeah, now you're cookin', Blade! Get it on!

PC

STAR PLAYER · GAMES · STAR PLAYER

Mi sembra di avere detto tutto quanto dovevo nel corpo della recensione, dimodoché è rimasto ben poco da commentare: avrete capito che WoS mi ha convinto appieno, facendomi contemporaneamente rivalutare il titolo originale - che non sarà stato all'altezza di Half-Life ma sicuramente meritava più considerazione di quanta ne abbia avuta. Non c'è bisogno che ora vada a considerare uno per uno i parametri di giudizio, dato che il voto finale è di per sé più che eloquente.
In poche parole, se non avete ancora provato SiN forse questo è il momento giusto: insieme a Wages of SiN è sicuramente in grado di tenervi impegnati per un numero di ore decisamente cospicuo, e l'esperienza sarà assolutamente piacevole (ah, i piaceri del peccato...). Un ultimo commento circa il voto finale: avevo pensato di dare a WoS lo stesso voto originariamente assegnato a SiN, e cioè 95, confermando così anche esplicitamente il discorso introduttivo sul fatto che finalmente tutto il potenziale che avevo visto è sbocciato. Poi ho pensato che siamo comunque di fronte a un Mission Pack, per forza di cose un prodotto minore, e che dallo scorso novembre a ora ne è passata di acqua sotto i ponti: questo non toglie che, sia per quantità dei contenuti che per la qualità degli stessi, siamo di fronte a un titolo che gli appassionati di shooter in soggettiva faranno bene a prendere in considerazione. Vi ho avvertiti!



Stanchi e insanguinati, l'arma nel fodero e lo sguardo all'orizzonte, già pregustavate il meritato riposo... e invece no, non è ancora finita.

Ray Muzyka l'aveva detto, che non avrebbe lasciato i fan di Baldur's Gate senza niente da giocare fino all'uscita del secondo episodio. Ed è stato di parola. Qualche mese dopo il progetto principale, infatti, tutto quello che non è stato possibile ficcare sui cinque CD (più qualcos'altro) è stato incluso in Tales of the Sword Coast, la prima espansione ufficiale. Chiariamo subito che Tales sta a Baldur's Gate come un modulo di avventura sta al regolamento principale. Non è un nuovo gioco e non è un prodotto autonomo: è un simpatico CD che, se inserito nel drive, andrà a cercare l'installazione di Baldur's Gate e vi chiederà di applicare un'immensa patch. Se glielo permetterete aggiungerà nuove zone, quest, mostri, oggetti e incantesimi. L'avventura principale non cambierà e parimenti non troverete cattivi più forti di Sarevok. Il gioco continuerà a concludersi con lo scontro tra voi e il vostro fratellastro (c'è una variante, che vedremo dopo), ma prima che ciò avvenga le scorribande per la Sword Coast potranno avere nuovi e interessanti sviluppi.

Ma che rottura questi non morti, sono dappertutto!

Anche i fondali di Tales sono disegnati a mano. E il risultato non cambia: bellissimo!

Dentro uno dei nuovi dungeon.

Le zone aggiunte da Tales sono essenzialmente quattro: Ulgoth's Beard, città 'sussidiaria' di Baldur's Gate, la torre di Durlag (della quale si sentiva parlare a Gullykin), un grande dungeon sotterraneo e le isole a ovest della costa. In totale ci sono oltre cento PNG, nessuno dei quali è arruolabile, e una serie di quest tra le quali, dice Muzyka, "due sono più grandi di qualsiasi quest presente in Baldur's Gate", a esclusione, immagino, della lotta contro Sarevok che costituisce l'ossatura del gioco. Per concluderle ci vorranno circa 30 ore di gioco, da aggiungere alle 100 di Baldur's Gate. Nelle nuove zone troverete una quindicina di nuovi mostri, in gran parte 'fratelli maggiori' di quelli di BG. Dal punto di vista grafico, la maggior parte sono evidentemente ricavati dall'artwork già esistente, mentre ridotto è il numero di quelli realizzati da zero. Gli insetti si arricchiscono del crypt crawler, versione potenziata del carrion, e dell'astral spider, mentre chi ci guadagna di più sono i non morti: oltre ai nuovi tipi di ghoul e ghast, va citato il daemon knight, che non è forte come il death knight di Krynn ma risulta comunque piuttosto cattivo e vi darà del filo da torcere. Ultimi, ma non meno pericolosi, sono i Tanar'ri, veri e propri demoni che uniscono la forza dei lottatori alla natura magica.

A proposito di magia, i nuovi livelli garantiti dalla crescita dell'experience cap (giunto a 161.000 PX, cioè uno o due livelli in più per tutte le classi) consentono l'introduzione di tutta una serie di nuovi incantesimi di quinto e anche di quarto livello. Più che favorire il 'power playing', però, essi sembrano rivolti ai giocatori creativi. Ed è un bene, perché logica vorrebbe che, a mano a mano che diventa più esperto, l'incantatore si facesse anche più discreto... Ecco a voi, dunque, Otiluke's resilient sphere per escludere un bersaglio dalla battaglia, oppure Polymorph selph, apoteosi di chi vuole divertirsi e non solo abbattere ondate su ondate di nemici. Tra le versioni potenziate di incantesimi già presenti vale la pena citare Chaos (potenziamento di Confusion), Defensive harmony (potenziamento di Chant) e Domination (fatta apposta per chi, come me, ama Charm person).

La città di Ulgoth's Beard sarà la

Due mostri grandi e grossi che, alla fine, non sono pericolosi. Anche solo tre personaggi basteranno...

I due nani bloccheranno la viverna per un tempo sufficiente a permettere agli incantatori di lanciare le magie.

Quella cassa è superblindata: non si riesce a forzarla né a scassinarne la serratura.

casa base di Tales, come Beregost e Baldur's Gate lo sono per il gioco originale. Vi troverete in vendita alcuni oggetti magici, fatti apposta per spendere i soldi in eccesso che, altrimenti, resterebbero inutilizzati. Tra quelli disseminati nei meandri dell'espansione, segnalo uno spadone a due mani +3 (Ajantis ha fatto i salti di gioia quando gliel'ho dato...) e la Harp of charming, la quale, finalmente, dà un senso a personaggi come Garrick: i bardi, infatti, potranno usarla per charmare i nemici. La Bioware annuncia la presenza di altri strumenti musicali magici, che però io, al momento, non ho trovato. Dal punto di vista della giocabilità, l'engine è assolutamente immutato. Niente cambiamenti grafici e nessuna nuova classe. Le modifiche riguardano il regolamento e derivano dai suggerimenti dei giocatori stessi. Prima di tutto il ladro, per effettuare il backstab, deve trovarsi proprio alle spalle della vittima e non solo in una zona retrostante. Quando si attraversa uno spazio ampio, la possibilità di nascondersi nelle ombre è fortemente penalizzata. Il druido può comprare e usare le scimitarre, cosa che personalmente non ho provato perché non mi trova d'accordo: chi ha a cuore la natura, in tutte le sue forme, non può usare armi che tagliano un arto come se nulla fosse... Ma il druido, come il bardo, era una classe un po' penalizzata in Baldur's Gate, ed è quindi comprensibile che i programmatori abbiano voluto risollevarlo. Ma a questo punto, per correttezza, bisognava consentire anche ai ranger di sfruttare la loro capacità di combattere con un'arma in ogni mano. Perché Tales aiuta tutte le classi e non i ranger? E io che per il mio personaggio ho scelto proprio questa...

Ma che succede, potreste legittimamente chiedere, se io sconfiggo Sarevok prima di visitare le nuove aree? Perché impedire a uno che volesse posporre l'esplorazione della torre di Durlag, o delle isole lungo la costa, di affrontarle dopo lo scontro finale? Ebbene, la soluzione della Bioware consiste nel dare al giocatore la possibilità di caricare un final save trasportandolo direttamente a Ulgoth's Beard. Da lì potrà affrontare le nuove missioni. Per chi non avesse un final save, i programmatori ne includono uno sul CD, con un party predefinito, che una volta copiato nella directory dei salvataggi consentirà di partire direttamente da Ulgoth's Beard con un gruppo abbastanza potente. Questa informazione ve la do con beneficio d'inventario, perché la review version in mio possesso risale a marzo '99 e l'inclusione del salvataggio predefinito è stata annunciata in extremis, dallo stesso Muzyka, in data 8 aprile. Infatti, sul mio CD non c'è. Resta da dire che Ulgoth's Beard e le altre aree saranno sempre raggiungibili, nel corso del gioco. A prescindere dall'uso dei final save, i quali servono solo a risolvere il problema della fine del gioco.

Alessandro 'RPG' La Spada

Lo stretto ponte di pietra senza protezioni ai lati... Un classico della letteratura fantasy!

Una viverna... Beccati questo Scorcher!

PC

Il contenuto di Tales of the Sword Coast è ampiamente descritto nell'articolo. Vi aspettavate di più? Beh, onestamente credo che non dovete esagerare: per essere un data disk, Tales è più che sufficiente. Il problema, per quanto mi riguarda, sta nel prezzo: fino a 50.000 lire va bene, ma non di più... Per giocare con questo data disk bisogna avere anche l'originale, e comprandoli entrambi non si ha un effettivo raddoppio del tempo di gioco, bensì un aumento del 30%. Quindi, uno dei due dovrebbe costare molto meno. E invece, purtroppo, mi giunge notizia che i primi rivenditori proporranno Tales a prezzi superiori alle 80.000 lire (l'incertezza deriva dal fatto che noi, di solito, riceviamo i prodotti prima dei negozi e quindi fatichiamo a conoscere i prezzi in tempo utile). Se così fosse, per quanto mi dispiaccia, non posso consigliarlo neanche ai fanatici di Baldur's Gate. Per quello che offre, pagarlo come l'originale sarebbe un'esagerazione. Ed ecco il motivo del voto in fondo alla pagina. Ma se lo trovate a 50.000 lire o giù di lì, buon divertimento!

HARDWARE

Non essendo cambiato nulla dal punto di vista dell'engine, i requisiti ottimali sono gli stessi di Baldur's Gate: Pentium 166 MMX con Windows 95 e 32 MB di RAM, scheda video con 4 MB di RAM e 600-1.000 MB di spazio per l'installazione. Baldur's Gate fa un uso esagerato dell'hard disk, quindi controllate che la vostra motherboard supporti l'UltraDMA, o meglio ancora compratevi un disco SCSI. Il multiplayer è accessibile via TCP/IP, LAN, cavo seriale e collegamento diretto via modem.

Tempo di novità per le pagine Hardware: da questo mese proviamo per voi anche sistemi completi, **delle migliori marche, in una veste particolarmente orientata all'uso con i giochi; speriamo così di dare preziose** indicazioni a chi deve acquistare un nuovo computer e intende rivolgersi verso modelli in **configurazione completa. Fateci sapere, come al solito, che ne pensate...**

[Contrordine dell'ultimo minuto, per ragioni di tempo non siamo riusciti a completare la prova – il cappello **di Jacopo serva comunque come anticipazione di una nuova rubrica che partirà** dal prossimo numero. NdMax]

Jacopo Prisco

HARDWARE NEWS

LE NOVITA' DEL CEBIT

Tra le tante novità presentate al CeBit di Hannover, poche si sono dimostrate realmente interessanti per noi videogiocatori e di queste solo un paio non riguardavano il dorato universo delle schede acceleratrici 3D. In particolare, Logitech ha presentato un paio di simpatiche periferiche studiate appositamente per gli appassionati di Quake et similia. Non si tratta, come qualcuno potrebbe pensare, di nuovi joystick o joypad, ma di mouse di nuova concezione. Il primo topolino che prendiamo in considerazione non si distacca poi molto dallo standard, se non fosse per la velocità di risposta incredibilmente elevata: fino a 5 volte quella di un normale mouse. Questo significa che non sperimenteremo più inquietanti lag tra i nostri movimenti e ciò che accade realmente sullo schermo e, grazie all'impugnatura particolarmente ergonomica, non correremo il pericolo di perdere la presa e venire macellati da qualche pivello. Il secondo dispositivo è piuttosto bizzarro e sicuramente più innovativo rispetto al precedente: si tratta di un mouse dotato di Force Feedback, pensato ovviamente per i giocatori e, secondo quanto dichiarato da Logitech, per i navigatori di Internet. Personalmente aspetto con una certa curiosità questo apparecchio, che sarà lanciato sul mercato entro la fine dell'anno... non vedo l'ora di utilizzare Word provando l'ebbrezza di essere picchiato dal correttore ortografico!

Il chipset PowerVR, che un paio di annetti fa si proponeva come alternativa al Voodoo di 3Dfx, ha subito una disfatta ingloriosa, dovuta sia a questioni di effettiva qualità, sia a strategie di marketing clamorosamente sbagliate. Videologic è comunque riuscita a incassare il colpo e a piazzarne lei stessa uno clamoroso, inserendo la seconda generazione del proprio chipset all'interno del Dreamcast di Sega, oltre che in diversi cabinati arcade. Il passo successivo è ovviamente la conquista del mercato PC e l'azienda americana ci riprova con PowerVR Series2, motore della nuova scheda Neon 250. La periferica potrà disporre di 16 MB di RAM, un RAMDAC a 250MHz, velocità di clock di 125MHz e supporto per AGP 2X (un po' in ritardo, forse...). Per il resto, saranno ovviamente possibili tutte quelle operazioni dai nomi arcani che permettono ai giochi 3D di muoversi su schermo con dovizia di effetti speciali; Videologic assicura che sarà possibile raggiungere una soglia massima di 4 milioni di poligoni al secondo. Le librerie supportate saranno DirectX e OpenGL, soluzione che si accorda con quelle implementate dalle case concorrenti, il che mi fa prevedere che in un prossimo futuro le nostre benamate Glide se ne andranno in pensione, probabilmente fagocitate dalla versione 7 del Direct3D. Potrà Videologic riuscire a recuperare il terreno perso con una scheda che, per quanto sembri sulla carta piuttosto valida, non gode dell'attenzione della comunità videoludica al pari di alcune illustri concorrenti? Ai posteri l'ardua sentenza.

ATI, similmente a Videologic, è un altra casa produttrice che se ne è stata un po' in disparte nel corso della lotta per il predominio del mercato del 3D, ma questo tempo non è passato invano nei laboratori nascosti all'interno di un montagna nel cuore degli Appalachi (non è vero, ma fa scena) che appartengono all'azienda produttrice di schede grafiche. Nel corso degli anni infatti i tecnici rinchiusi in tale luogo hanno creato la Rage Fury che, se non altro, ha il vantaggio, rispetto alle concorrenti, di essere già disponibile sul mercato nel momento in cui voi leggerete

quest'articolo. Il cuore della periferica è il chipset ATI RAGE 128, ma quello che mi ha impressionato favorevolmente è la presenza di ben 32 MB di RAM on board. Al CeBit era visualizzato un identico demo su due sistemi, uno dei quali equipaggiato con una scheda dotata di questo quantitativo abnorme di memoria; devo ammettere che la differenza si faceva sentire, soprattutto in termini di qualità delle texture. Altre caratteristiche interessanti sono la presenza di una scheda MPEG pensata per la visione di DVD e il supporto per un TV Tuner addizionale, mentre per quel che riguarda le prestazioni nude e crude potremmo godere, a patto di disporre di un sistema adeguato, di risoluzioni fino a 1920x1200 senza perdite apprezzabili di velocità, grazie a una particolare tecnologia denominata ATI Superscalar Rendering. Le librerie supportate includono DirectX e OpenGL, e non saranno supportati gli ultimi ritrovati della tecnica come l'enviromental bump mapping... ma questo è il prezzo da pagare se si vuole uscire sul mercato prima dei concorrenti!

Uno degli avvenimenti più interessanti della mia permanenza di quel di Hannover (probabilmente la città più noiosa del mondo...) è stata la presentazione, durata circa un ora e mezza, di Matrox G400, la nuova scheda grafica della casa canadese. Devo ammettere che sono rimasto piacevolmente impressionato e a tratti anche sbalordito da quello che ho visto su schermo n,el corso della dimostrazione, in particolare da un paio di caratteristiche. Avendo già parlato proprio su queste pagine un mese fa della periferica in questione, non mi dilungherò in specifiche, ma cercherò di focalizzare il discorso proprio su questi aspetti particolari. Il primo punto di forza di G400 è sicuramente l'Enviromental Bump Mapping, capace di conferire un'aria di realismo alle scene visualizzate molto superiore rispetto a quanto consentito dai dispositivi classici, ma anche la tecnologia DualHead, che mi ha colpito per la vastità delle possibili applicazioni, anche se inizialmente l'avevo

un po' sottovalutata. Sarà possibile infatti collegare due monitor (o un monitor e un televisore) al PC, facendo sì, ad esempio, che su uno dei due sia visualizzata una parte dell'area dello schermo opportunamente ingrandita, oppure posizionando uno sparatutto 3D su di un display, consacrando l'altro al controllo della posta elettronica o ad altre operazioni meno ludiche. Inoltre, probabilmente in futuro verranno sviluppati giochi che si avvarranno di codesta tecnologia, il che potrebbe rivelarsi oltremodo divertente. Prima di chiudere voglio fare un'ulteriore puntualizzazione: l'effetto di acqua in movimento generato da una G400 è quanto di più realistico mi sia capitato di vedere e solo questo basta a farmi aspettare con ansia il dispositivo

GBC

MASTER PIX
Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.15.000
PER ORDINARE BASTA UNA
TELEFONATA PAGHERETE IN
CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE
VARIAZIONI TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430
E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000	**Alpha Centauri**	95.000	**Abe's Exoddus**	85.000
Biosys	95.000	Art of Magic	95.000	Apollo 18	75.000
Black Dahlia	115.000	**Asghan**	95.000	Atomic Bomberman	85.000
Broodwar Data Starcraft	59.000	Baldur's Gate Data Disk	30.000	Axis & Aliens	105.000
Commands data	59.000	Bioheaks	85.000	**Baldur's Gate**	85.000
Discworld Noir (ITA)	95.000	**Carmageddon 2**	95.000	Battaglia Navale	65.000
Driver	85.000	Chess Master 6000	85.000	Beastwars	85.000
European Airwar	95.000	Civil war 2	85.000	Blood 2	75.000
F-16 Aggressor	95.000	**Colin Mc Rea Rally**	85.000	**C&C Tiberian Sun**	Tel.
F-22 Taw	95.000	**Diablo 2**	Tel.	**Caesar 3**	95.000
Fighter Squadron	95.000	Drakan	85.000	Cina	115.000
Gudget Ita	85.000	Dungeon Keeper II	Tel.	**Civilization Call Power**	105.000
Israeli Air Firce	95.000	**Earth Worm Jim 3D**	85.000	Cluedo 2	85.000
King Quest 8	95.000	Expendable	85.000	Crime Killer	89.000
KKND 2	95.000	**Extreme G 2**	75.000	Deo Gratias	105.000
Liath	85.000	**Fallout II**	85.000	**Dune 2000**	105.000
Live Wire	69.000	Fifa 99	99.000	Falcon 4.0 ITA	95.000
Luftwaffe Commander	95.000	Gez 2 3D	85.000	Galapagos	105.000
Machines	85.000	**HAB-12**	Tel.	Grand touring	95.000
Madden 99	95.000	**Half Life**	95.000	Hardline	95.000
Madtrax	85.000	Heart Of Darkness	75.000	**Heavy Gear 2**	Tel.
Man King	105.000	Industriy Giant	95.000	Hedz	105.000
Might And Magic 6	85.000	**Kingpin**	85.000	**Heretic 2**	95.000
Monaco GP 2	95.000	Links 99	115.000	Jet Fighter Full Burn	95.000
Motor Mash	85.000	**Midnight GT**	95.000	**Land Of Lore III**	105.000
Nascar Racing 99	105.000	Motoracer II	105.000	Larry Casino'	85.000
Nhl 99	10.500	**Mountain Biking**	85.000	Mig29+F16	125.000
No Fear Downhill Biking	85.000	Nightlong	85.000	**Myth 2**	75.000
Official F1 Racing	95.000	Player Manager 98/99	75.000	Nba Live 99	95.000
Power Play Hockey 98	95.000	**Power Chess 2**	85.000	Newman Hass Indy Car	95.000
Reah	75.000	Pro Pilot	105.000	**Populus 3**	115.000
Recoil	105.000	Railroad Tyccon 2	95.000	**Resident Evil II**	95.000
Red Baron 3D	75.000	**Raimbow Six**	95.000	S.Pang Colletion	95.000
Ring	105.000	Red Line	105.000	Saga	105.000
Rollercoaster Tycoon	95.000	**Return Krondor**	95.000	Sensible soccer Club Ed.	85.000
Scottland Yard	105.000	River World	95.000	**Settlers 3**	95.000
Scudetto 3	95.000	Rocky Horror Show	85.000	Sim Safari	95.000
Silver	99.000	**Rollcage**	85.000	Startreck Klingon Honor...	105.000
Sim City 3000	105.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	Street Skater	105.000
Starshot	69.000	Savage Arena	65.000	**Tanquska**	95.000
Tenka	95.000	Shadow Master	85.000	Test drive 4x4	95.000
The 5 Element	95.000	**Shogo**	85.000	**Test drive 5**	95.000
Tiger Woods 99	105.000	Spearhead	95.000	Toca Touring Racer Car II	95.000
Total Annihilation:Kindoms	95.000	Speed Master	95.000	**Tomb Raider 3**	99.000
Turok II	95.000	Superbike World Champ.	95.000	Trans-am Racing '68 '72	Tel.
Uefa Champ.League 98/99	95.000	Vangers	105.000	**Trespasser**	105.000
Unreal Tournament Edition	95.000	Viper Racing	75.000	Triple Play Baseball 2000	105.000
Urban Caos	Tel.	**Wargasm**	95.000	**Viva Football**	85.000
Wargames	105.000	Warhammer 40000	95.000	**V-Rally**	75.000
WW Fighter 2	115.000	Warzone 2100	95.000	**X-Wing Alliance**	105.000
X-Com Interceptor	95.000	Worms Armageddon	85.000	**X-Game Proboaders**	10.500

LABTEC APX-4620

Chi segue questa rubrica da tempo conoscerà già la linea di diffusori Labtec e sarà al corrente del fatto che si tratta di prodotti curati, dal suono pulito e dall'eccellente qualità costruttiva. Questo modello rappresenta tuttavia un nuovo punto di partenza per Labtec, che entra in un settore di prezzo più alto, in diretta concorrenza con i sistemi di fascia media di Cambridge SoundWorks. L'APX-4620, lo si capisce subito dal suo aspetto, è un impianto potente, dalla veste elegante e dotato di un gigantesco subwoofer nero, che si accoppia a due diffusori di dimensioni compatte e dal design classico e leggero, marchio di fabbrica della casa Americana. La potenza RMS (Root Mean Square, dato che indica la potenza di uscita effettiva) è di 70 watt complessive, suddivise come segue: 44W dal subwoofer, 7.5+7.5W dai midrange, e 5.5+5.5W dai tweeter. Gli speaker sono 7: 4 midrange da 2 pollici, 2 tweeter da 2 pollici e un woofer da 6 pollici, tutti schermati e con tecnologia Max-X. I due satelliti sono caratterizzati da una configurazione "D'Appolito", che combina 2 midrange e un tweeter in un singolo canale, per una riproduzione sonora più omogenea e dinamica. La risposta in frequenza è di 25Hz-20kHz. Come tutti gli impianti Labtec, anche l'APX-4620 utilizza il meccanismo ClearDesk per il montaggio dei satelliti direttamente sul monitor; i comandi sono raggruppati sul diffusore destro, incluso quello per l'attivazione dell'effetto Spatializer 3-D Imaging, che crea un flow sonoro tridimensionale (una sorta di Virtual Dolby Surround); l'interruttore della corrente è invece posizionato sul subwoofer. Ma passiamo alla prova dell'orecchio: quest'impianto offre una potenza molto ben bilanciata, a patto che si trovi il giusto equilibrio tra volume, impostazioni degli alti/bassi sui diffusori e configurazione software. Il subwoofer è capace di dare forti scossoni al pavimento, mentre i satelliti sono sempre puliti e omogenei, ricchissimi in qualsiasi tipo di riproduzione. La qualità generale è tale da rendere l'APX-4620 un ottimo impianto anche per la riproduzione di tracce musicali da CD ed è fantastico con i giochi.

JPS

DISTRIBUTORE:
RS Ricerca
PREZZO AL PUBBLICO:
N.D.
TECNICA: 9
PERFORMANCE: 10
ESTETICA: 9

TOTALE 9

Potente, senza risultare ingombrante grazie ai satelliti applicabili al monitor. Eccellente e pulito con qualsiasi tipo di riproduzione sonora.

MAD CATZ ANDRETTI RACING WHEEL

Se volete la mia opinione, acquistare un volante senza Force-Feedback non rappresenta una rinuncia, ma una scelta; la precisione e il comfort di guida dei volanti tradizionali, infatti, è a mio avviso ancora superiore a quelli "ballerini", i quali oltretutto sono poco fruibili, in massima parte, a effetti disattivati, per via della diversa risposta data dagli ingranaggi interni (in questo caso la classica cinghia va ancora meglio). Quindi, se volete acquistare un volante fate attenzione a quello che cercate: divertimento o precisione assoluta? Coinvolgimento arcade o rigore simulativo? Non a caso esistono ancora diversi ottimi volanti non-Force sul mercato, come questo Andretti Racing Wheel della Mad Catz, che per concezione e soluzioni tecniche è vagamente ispirato ai ben noti modelli Thrustmaster (soprattutto il T3, che però è più costoso). Sviluppato con la supervisione del leggendario Mario Andretti, questo modello ha una aspetto molto corsaiolo ed è montato su un'ampia base fissabile alla scrivania tramite due saldi morsetti. Il rivestimento è in gomma, per un migliore grip; sono presenti le classiche alette dietro le razze per il cambio marcia, in questo caso affiancate anche dalla classica leva del cambio, per chi preferisce una soluzione meno high-tech. Sempre sul volante ci sono poi due pulsanti supplementari e un hat-switch a 4 direzioni (una novità per le periferiche di questo tipo). La tecnologia interna è altamente evoluta: un microchip governa tutti i segnali analogici trasformandoli in digitali, allo stesso modo di quanto avviene sui prodotti della linea Sidewinder di Microsoft. Questo garantisce una risposta priva di lag e la massima precisione, anche se impedisce naturalmente l'uso del prodotto in ambiente DOS e Windows 3.1 (la compatibilità è quindi limitata a Windows 95/98). Il collegamento al PC avviene tramite porta game oppure USB. L'installazione scorre via liscia, posto che si faccia attenzione a calibrare bene la periferica in occasione del primo utilizzo. La pedaliera è piuttosto solida e pesante e i pedali (differenziati nella forma ma non nell'ampiezza della corsa, né nell'inclinazione) sono traforati e spaziosi; sono montati su una base oscillante che consente diverse posizioni di guida. Li ritengo tuttavia eccessivamente verticali e l'oscillazione potrebbe ingannare il piede meno sensibile, dando luogo all'impressione di aver premuto il pedale quando questo è invece semplicemente stato inclinato. Inclusi nella confezione ci sono Interstate '76 Nitro Pack della Activision e naturalmente Andretti Racing della EA. La Mad Catz prevede inoltre di fare uscire una versione con Force-Feedback di questo stesso modello nel prossimo futuro...

JPS

DISTRIBUTORE:
3D Planet
PREZZO AL PUBBLICO:
L. 199.000 + IVA
TECNICA: 8
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 8

TOTALE 8

Eccezionale rapporto qualità/prezzo, buone finiture e precisione eccellente: uno dei migliori volanti senza Force-Feedback oggi disponibili.

CADARIO

MANUALISTICA IN ITALIANO
GARANTITI 12 MESI

THRUSTMASTER

FRAG MASTER

- Ideale per l'utilizzo con tutti i giochi in soggettiva
- Intuitivo controllo a 2 mani e presa confortevole
- Controllo a 4 assi di movimento, 4 grilletti e 6 pulsanti
- Software Thrustmapper incluso
- Progettato per Win 95/98

CHARGER

NOVITA'

- Design ad alto livello ispirato alla Formula 1 con leva acceleratore e freno sul volante
- Dimensioni contenute con sistema aggancio semplice e rapido
- 4 bottoni programmabili sul volante
- Software Pro-Panel per facile configurazione con Win 95/98

THRUSTMASTER

Carattere vincente!

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY

OPENGATE
TECNOLOGIA DISTRIBUITA

www.opengatespa.com

Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332.803.111 - Fax. 0332.429.885
Hot Line 0332.861.448

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

SIMULAZIONE DI VOLO

PRO PILOT '99

LEARN TO FLY LIKE A PRO

DISPONIBILE

Finalmente un simulatore di volo ideale per principianti e professionisti! Sorvola l'Europa Occidentale, gli Stati Uniti, il Canada e scopri paesaggi, città, fiumi e montagne. Le dettagliatissime nuvole trasparenti e gli effetti atmosferici avanzati di Pro Pilot '99 garantiscono un'esperienza di volo indimenticabile. Avrai a tua disposizione 6 splendidi velivoli, più di 4300 aeroporti, un supporto 3D per schede compatibili con le Glide e un intuitivo sistema di progettazione dei piani di volo per crearne uno personalizzato e scambiarlo via Internet!

A volte i sogni si realizzano.

EAA

NATIONAL ASSOCIATION OF FLIGHT INSTRUCTORS NAFI

3Dfx

SIERRA™

© 1998 Sierra On-Line Inc. ® and ™ indicano marchi di fabbrica di, o di licenza a Sierra On-Line Inc. Tutti i diritti riservati. Windows® un marchio di fabbrica registrato da Microsoft Corporation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI DELPI

LEADER
Qualità Interattiva.

Numero Verde 167-821177
www.leaderspa.it

PC CD-ROM

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win 95 o Win 98, Pentium 133, Lettore CD-ROM 4X, 100 MB di spazio libero su hard disk, 32 MB di RAM, SVGA, 640x480 a 256 colori, Scheda audio compatibile DirectSound, Mouse, Supporta: schede acceleratrici compatibili con le Glide, pedaliera, barra di comando, joystick

Bleem! L'emulatore PlayStation per Windows è finalmente pronto. La distribuzione è attualmente in corso e Sony si sta già muovendo per difendere i propri diritti. Intanto gli appassionati di emulazione meditano di picchettare attorno al prossimo E3 per protestare contro la politica intimidatoria della IDSA, che vorrebbe cancellare il fenomeno in toto: gli anni '60 del retrogaming arrivano adesso...

Jacopo Prisco

BOSCONIAN

Nell'epoca d'oro degli sparatutto spaziali, Bosconian ebbe il merito di introdurre per la prima volta una caratteristica che avrebbe assurto a segno distintivo dei coin-op negli anni a venire: la possibilità di continuare la partita inserendo un altro credito. E oltre alla prima scritta "Continue?", Bosconian includeva anche il primo modello di scrolling multi-direzionale, con possibilità di muoversi nelle otto direzioni e doppio fuoco, davanti e dietro l'astronave. Il coin-op proseguiva il lungo sodalizio Namco/Midway per la distribuzione dei coin-op in Giappone e negli Stati Uniti, che aveva già dato luogo a fenomeni come Pac Man e Galaxian. La Midway inaugurò anche il filone delle "strategy guide" distribuendo gratuitamente in prossimità dei cabinati alcuni depliant che illustravano consigli vari su come affrontare il gioco.

PRODUTTORE: *Namco/Midway*
ANNO: *1981*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *288x224 pixel, 96 colori*

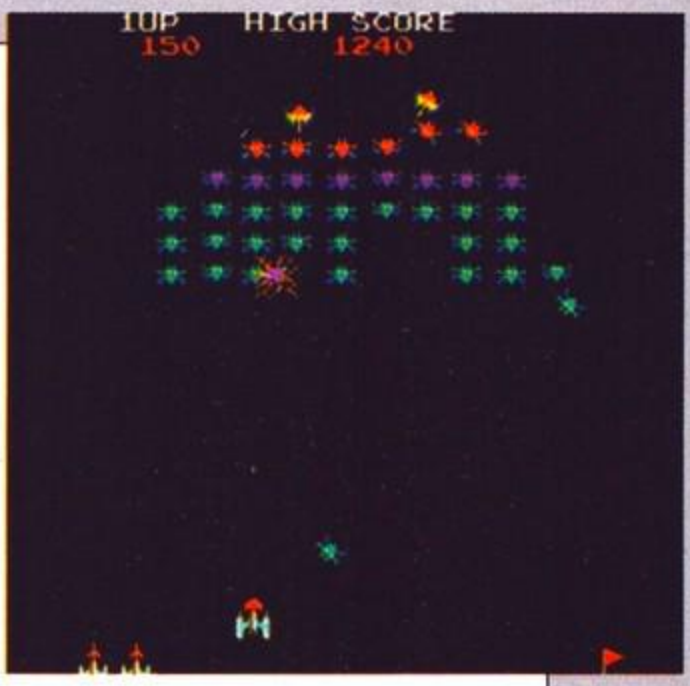
GUERILLA WAR

Questo gioco non offre grandi elementi di originalità, ma è da ricordare per alcuni fatti curiosi legati alla sua storia. La struttura di gioco del beat'em up a scorrimento verticale era già in voga da un paio d'anni, grazie a Commando della Capcom (1985) e alla risposta che ne diede la stessa SNK con Ikari Warriors (1986). I fatti notabili di Guerilla Wars riguardano la versione Giapponese (non ancora emulata), che aveva come titolo Guevara; il giocatore interpretava infatti la parte del Che (e all'eventuale second-player toccava vestire i panni di Fidel Castro e scorrazzare per l'isola di Cuba a fare giustizia). La storia, i nomi e i personaggi vennero ovviamente cambiati per la versione americana, in cui appare tuttavia ancora un'immagine le cui sembianze sono facilmente ascrivibili a Che Guevara.

PRODUTTORE: *SNK*
ANNO: *1987*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *288x368 pixel, 1024 color*

GALAXIAN

Nel 1979 il videogioco era ancora associato al concetto di bianco e nero. L'illusione del colore era spesso ottenuta mediante l'applicazione di fogli di plastica trasparente colorata, pratica che si finì per adottare anche in seguito, pure su coin-op "evoluti" come BattleZone. L'esordio del colore in formato RGB avviene con Galaxian, un gioco che è rimasto famoso ben oltre questo particolare. Lo schema è quello di Space Invaders, ma le navicelle sono più minacciose, si muovono, cabrano e soprattutto sono coloratissime! La Namco, che sviluppò il gioco, lo ha persino riproposto su PlayStation: appare nella fase di caricamento del primo Tekken. Un paio d'anni dopo l'uscita di Galaxian, il concetto sarebbe stato ampliato e perfezionato con l'uscita di Galaga (1981), che peraltro compare durante il caricamento del secondo Tekken...



PRODUTTORE: *Namco/Midway*
ANNO: *1979*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *224x256 pixel, 97 color*

NEWS

Bleem! È in arrivo: finalmente, da circa un mese, è disponibile il demo ufficiale di questo emulatore PlayStation sul sito www.bleem.com e sono già stati accettati i pre-ordini per il pacchetto definitivo, che avrà un costo inferiore ai 30 dollari. Sony, così come aveva fatto per la Virtual Game Station di Connectix (l'emulatore PSX per Mac), ha subito intrapreso le vie legali per bloccare la distribuzione del programma, ma anche questa volta ha ricevuto un secco no dai giudici americani. Sempre in tema di emulazione dei sistemi "moderni", pare che qualcosa si stia muovendo sul fronte del Nintendo64; ormai calato l'hype relativo a UltraHLE (che secondo fonti non ufficiali potrebbe tornare dalle nebbie), altri programmi si affacciano all'orizzonte. Il più pomposo è senza dubbio il progetto Sunset, della Moonlight Coalition, che utilizza anch'esso la compilazione dinamica "High Level" e dovrebbe avere già superato in performance UltraHLE. La sua uscita è pero prevista per l'estate, quindi calma... la stessa Moonlight Coalition farà uscire anche Moonrise, una suite di emulatori che comprenderà ben 5 piattaforme: PSX, N64, Gameboy e NES sono quelle annunciate finora. Nulla di concreto si è ancora visto, quindi meglio aspettare. Anche perché le bufale sono sempre dietro l'angolo: è ormai confermato che Kallus 2, il presunto emulatore di sistema Capcom CPS-2 (quello di Stree Fighter 2X, Darkstalkers 2, X-Men Children of the Atom e altri) è uno scherzo e non esiste. E chiudiamo con il consueto aggiornamento su MAME: mentre vi scrivo siamo giunti alla decima beta della versione 0.35, che dovrebbe quindi uscire in release definitiva entro l'approdo nelle edicole di questo numero di TGM; tra i giochi aggiunti nelle ultime versioni abbiamo Gaplus, Super Burger Time, Caveman Ninja e Joust 2. I set di ROM supportati sono ora ben 1263 (!).

CRESCONO LE TUE EMOZIONI!

AGGRESSOR

Un prodotto sensazionale per la sua fantastica maneggevolezza e semplicità d'utilizzo. Grazie alla sua completa programmabilità, utilizzando il Programmator della FANATEC anche in modalità multigiocatore, il suo utilizzo diventerà sempre personalizzato dalle tue diverse esigenze.
Grazie a tutto questo AGGRESSOR diventerà un'alternativa solida e stabile al Gamepad e accrescerà sempre più le tue emozioni.

È un prodotto:

FANATEC

R S ricerca & sviluppo s.r.l.
40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86.66.11 - Telefax (051) 86.66.86

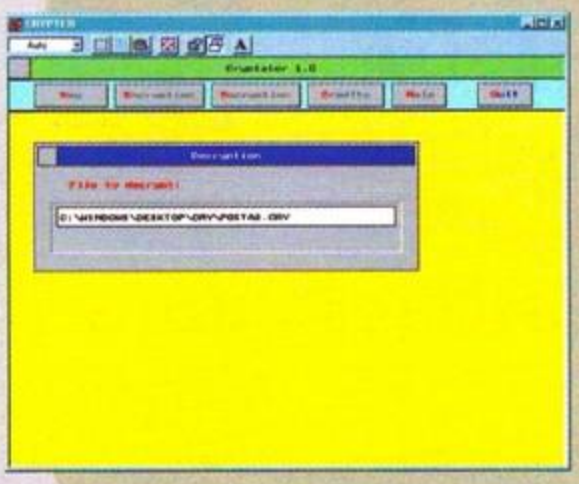
TALENT SCOUT

PROLOGO

Non so nemmeno lontanamente come abbia fatto il Paolone a scrivere il Talent Scout in tempo record e sinceramente non lo voglio neppure sapere. L'importante è che ci sia riuscito e che voi ne siate felici.

UTILITY DOS VARIE

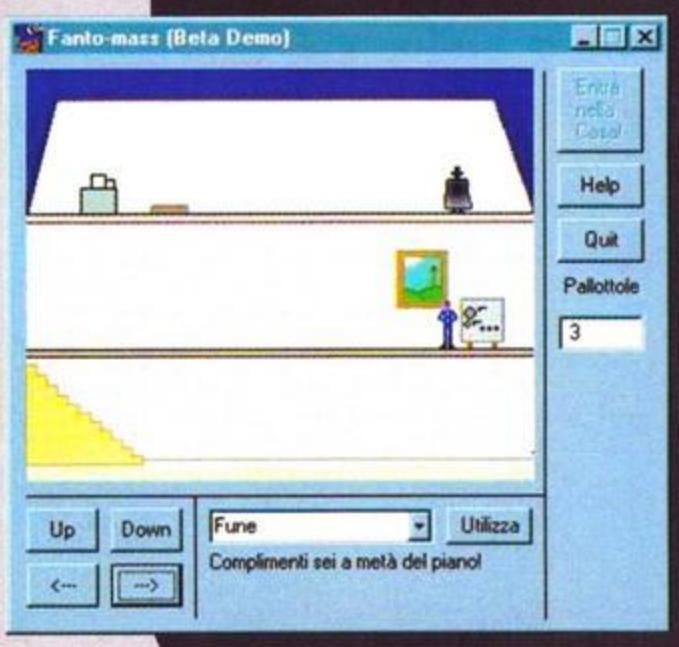
CRYPTATOR 1.0 di Michele Amoretti: non so se avete presente cosa sia un "dischetto peripatetico", in pratica si tratta di una di quelle buste che ha la proprietà di finire per errore in un anfratto della propria scrivania e, all'atto fisico di aprire e chiudere i cassetti, di spostarsi involontariamente da un cassetto a quello sottostante. Ovviamente, non in una zona ben visibile di quest'ultimo, ma "di coltello" in fondo a una risma di fogli, buste, fotografie etc. Ciò significa, caro Michele, che il tuo programma è tornato alla luce solo riordinando la scrivania in questione, con quasi due anni di ritardo. Me ne vergogno profondamente... Comunque, spero che nel frattempo il tuo programma abbia fatto un po' di strada, visto che i testi puri ormai si usano solo negl'ini file e, provando a crittare un testo 'codificato' come un banale RTF, ho ottenuto dalla decrittazione non il file originale, ma una cosa assolutamente inutilizzabile. Per il resto, tutto bene.



L'ANGOLO DELLO SFIGATO

Eccolo, l'ormai immancabile, temutissimo corrispettivo talentscoutesco della "Luna Nera" di RAI 1. L'angusto boxettino in cui vanno a giacere tutti i programmi di buone intenzioni, ma ahinoi incompatibili coi nostri computer per questo o quell'altro motivo. In particolare, qualcuno mi ha spedito questo V-Ladh's Music Catalogatore, un programma che tra l'altro mi serviva per mantenere aggiornato in modo semplice e veloce il database dei testi delle nostre stesse canzoni (http://bananabros.cjb.net per ulteriori informazioni NdP)(ebbasta! NdTMB), ma l'unica finestrella che il suddetto programma ha voluto visualizzare è quella riprodotta in fotografia, con un bel runtime error 53. Tra l'altro, con la solita chiarezza di sempre, Windows dice "impossibile trovare il file:" e non specifica di che file si tratti. Riprova e controlla, caro anonimo autore... E la prossima volta che mandi un CD, per altro completo di un ricchissimo database di testi (GRAZIE! Mi serviva proprio! NdP), ricordati anche di includere una directory con 1) tutte le librerie necessarie, nessuna esclusa visto che non si deve dare nulla per scontato e 2) magari un bel file di testo con sopra nome, cognome e qualche altro dato per contattarti. Altrimenti va a finire che non so neanche come ti chiami.

FANTO-MASS by GANCIAN



"Ciao mi chiamo Gancian, ed è la prima volta che vi scrivo; la vostra rubrica Talent Scout, su TGM mi piace molto e siccome anch'io da due anni a questa parte mi diletto a scrivere programmi in Visual Basic 5.0 ti mando un mio giochino in versione Beta. Ciao". E hai detto giusto caro Gancian, proprio di giochino si tratta! Il punto è che si tratta di un ottimo esercizio di programmazione per un dilettante, ma possiamo considerarlo il corrispettivo dei giochetti che programmavo io in Basic sul C16 ridefinendo i caratteri (e si parla del 1985 o giù di lì, oggi ho 26 anni, quindi fai un paio di calcoli...). Credo che dovresti impegnarti un po' di più...

SOPOGOL e SUPERENALOTTO

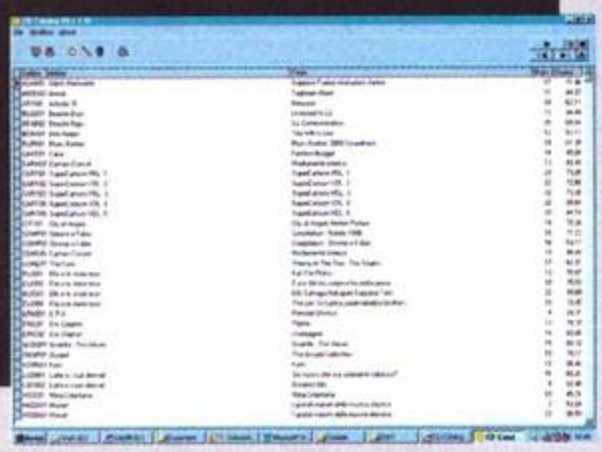
SOPOGOL e SUPERENALOTTO di Floriano Scioscia: due programmi ad hoc, rispettivamente per la gestione e il calcolo di sistemi Totogol e Super Enalotto. "La caratteristica peculiare di SUPERENA (e SOPOGOL NdP), che va anche a scapito della veste grafica (comunque sufficientemente piacevole e adatta a un programma di calcolo), è l'elevata velocità di elaborazione e di spoglio delle colonne vincenti. Per raggiungere questo scopo sono state adoperate alcune tecniche, delle quali le due più importanti e specifiche sono la registrazione delle colonne e il processo di controllo dei filtri". Effettivamente, i due programmi si comportano egregiamente, tuttavia dargli un look un po' più attuale non sarebbe stata una cattivissima idea. Purtroppo, ultimamente l'utente medio bada molto di più alla forma che non alla sostanza...

RICEVIAMO E VOLENTIERI PUBBLICHIAMO

"Devo trovare una persona che scriva un programmino grafico in 3D, che ricopra una decina di semplicissime wireframe con texture che ho già preparato.
Credo che una persona che programmi giochi e che abbia anche la conoscenza di un linguaggio possa fare bene quanto richiedo."
Roberto Mascherpa
via Volturno 80 - Brugherio
tel 039 287 3171
mascherpa@iol.it

CD CATALOG 99 by Simone 76 (Win)

Un comodo programma scritto in Delphi per la catalogazione di CD audio, dati e video. Nulla di particolare da dire, visto che si tratta di un software intuitivo e relativamente utile. L'unica domanda che mi pongo è: ma perché al Talent Scout non tornare a spedire videogiochi come un tempo?



COMPILATION SETUP KIT by Maurix (Win)

Questo è davvero interessante: un programma che permette di creare menu di caricamento per i propri CD-ROM, e il bello è che è del tutto freeware! Chi vuole può scaricarsela dall'URL http://www.tiscalinet.it/maurix. Il software permette di associare ad un file indice non solo una descrizione testuale per ogni programma, ma anche di lanciarne il setup specificandone il percorso, un'immagine esplicativa e di piazzare una musica di sottofondo alla presentazione. Tutto, ovviamente, è altamente personalizzabile e garantisce la creazione di interfacce leggere, veloci da caricare e comunque di buon impatto visivo.

PROLOGO

Proprio in chiusura di articolo è arrivato in redazione un interessantissimo fax proveniente niente meno che dai NAPS... Esatto, quelli che diversi anni fa programmarono Shadow Fighter. Tutto quello che posso dirvi è che stanno per tornare sui nostri monitor con un gioco davvero molto promettente, di cui sapremo molto di più all'imminente E3 di Los Angeles... Non ci resta che attendere.

TMB & Paolone

END

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

LEADER

C.T.O. S.p.A.

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY OPENGATE TECNOLOGIA DISTRIBUITA

SONY PlayStation

MICROÏDS

HALIFAX

Cidiverte ITALIA

DLI MULTIMEDIA

3D PLANET

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 20 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

I Migliori Prodotti Presso I Migliori Rivenditori.

PC CD

DELPI

Potrai trovare questi e tutti gli altri prodotti Leader presso i seguenti Rivenditori:

THALI AG HITZKIRCH INDUSTRIESTRASSE 14 HITZKIRCH (SVIZZERA) - ABC SPIELSPASS BOHNWEG NORD POSTFACH 25 SEVELEN (SVIZZERA) - DIMO SPA STRADA VALENZA 7/L CASALE MONFERRATO (AL) - GRANGIA MAURIZIO & C. S.A.S. VIA DRAGO 6/8 S. SALVATORE MONF. (AL) - ENERGY VIALE SECONDO MORETTI 24 SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - SIC SPA VIA AMENDOLA 13/15 AREZZO - SUPER UNION ASTI "CORSO TORINO, 72 " ASTI - MONDADORI INFORMATICA CENTER "P.ZZA UMBERTO, 48 A/B/C " BARI - INFOSOFT SRL VIA NOVARA 40 CORATO (BA) - MEGABYTE 2 SRL VIA SCURI 4 BERGAMO - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC CURNO "VIA E.FERMI,1 ANG.VIA CARLINGA" CURNO (BG) - IPER ORIO S.p.A. VIA PORTICO 71 ORIO AL SERIO (BG) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC ORIO C/O CENTRO COMM. ORIO CENTER ORIO AL SERIO (BG) - CAMELOT SAS DI CODA CORRADO VIALE MACALLE'15 BIELLA - CARTOLERIA STERLINO SRL VIA MURRI 73/C-D 75/A-B BOLOGNA - CO.MET SPA VIA MICHELINO 105 BOLOGNA - COMPUTER ONE SNC VIA VELA 12/2 BOLOGNA - GET READY SDF VIA GUIDOTTI 40/B BOLOGNA - MONDADORI INFORMATICA SPA STRADA MAGGIORE 25 BOLOGNA - GS S.p.A. VIA MARILYN MONROE 2/9CASALECCHIO DI RENO (BO) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC BOLOGNA "VIA M. MONROE, 2/56 " CASALECCHIO DI RENO (BO - CO.MET SPA VIA DI VITTORIO 106 IMOLA (BO) - PERGIOCO SRL VIA TRIESTE 4A BRESCIA - CERESA DANIELE & C. SAS VIA SPALTO S. MARCO 3 BRESCIA - COMPUTER UNION BRESCIA SRL "VIALE PIAVE, 201/203 " BRESCIA - DAS CD TIME SRL "V.LE S. EUFEMIA, 94" BRESCIA - MASTER SRL VIA F.LLI UGONI 20/D BRESCIA - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC BRESCIA "VIA ORZINUOVI,ANG. DALMAZIA" BRESCIA - MEGABYTE SPA P.ZZA MALVEZZI 14 DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC ERBUSCO "VIA ROVATO, 44" ERBUSCO (BS) - CITTA' MERCATO MAZZANO VIA DE GASPERI 6 MAZZANO (BS) - C.D.I. DI IMMAGIC SRL "V.LE EUROPA, 6" PALAZZOLO SULL'OGLIO (BS) - MARCO POLO C.COM.LE RONDINELLE VIA E.MATTEI 37/39 RONCADELLE (BS) - COMPUTER POINT BY CMB ITALIA CORSO LIBERTA' 37 BOLZANO - CMB COMPUTER POINT "VIA ROVIGO, 22/A " BOLZANO - DEGAS SAS VIA S. D'ACQUISTO 32 A/F CALTANISETTA - MULTIMEDIA SRL CORSO UMBERTO 23 CALTANISETTA - ELGRA S.R.L. "VIA LECCO, 67 " COMO - ELLEMME LIBRERIA MONDADORI VIA V.EMANUELE 36 COMO - GAME OVER SRL CORSO XXV APRILE 32 ERBA (CO) - OVER GAME S.R.L. CORSO XXV APRILE 32 ERBA (CO) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC CANTU' VIA AI FERRI MARIANO COMENSE (CO) - IPER MONTEBELLO SPA FRAZ. SAN MARINO GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - SUPER UNION CATANIA VIA CANFORA 89 A/B/C/D CATANIA - COMPUTER & CO. VIA ADIGE 8 SAN GREGORIO DI CATANIA (CT) - CO.MET SPA VIA BOLOGNA 475 FERRARA - IPERCOOP IL CASTELLO VIA ADA NEGRI 7 FERRARA - GLOBAL SPA VIA DEI CONFINI 199 CAMPI BISENZIO (FI) - IPER GLOBAL SPA VIA DEI CONFINI 199 CAMPI BISENZIO (FI) - MEDIAWORLD C/O C.COMM.I GIGLI VIA SAN QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - SILEA SUD SRL(PANORAMA) VIA S.QUIRICO 165 LOC.CAPALLE CAMPI BISENZIO (FI) - PERGIOCO POINT VIA SPARTACO LAVAGNINI 40 FIRENZE - GPL SRL LIBRERIA MARZOCCO VIA DEI MARTELLI 22-24/R FIRENZE - MICROLINK SHOP FIRENZE SRL VIA SESTESE 61 FIRENZE - SMILE SOFTHOUSE SRL VIALE A. GUIDONI 77 a/B FIRENZE - SIC SPA VIA S.M. A CASTAGNOLA 5 LASTRA A SIGNA (FI) - BELLANTI SPA L.GO P.L.DA PALESTRINA 13 SCANDICCI (FI) - GAME STORE SRL VIA TEVERE 102/9 (OSMANNORO) SESTO FIORENTINO (FI) - HANGAR T1 SNC V.LE MARCONI 355 CESENA (FO) - MARCO POLO V.LE ROMA 171 FORLI' - EUROMASTER S.R.L. "VIA VILLINI ROLLINO, 30 INT 19 " GENOVA - SESTRI PONENTE - CD EUROM S.R.L. VIA R. BIANCHI 121 GENOVA CAMPI - SUPER UNION GENOVA SRL VIA MOLTENI 50/R SAMPIERDARENA (GE) - FUMAGALLI SNC VIA CAIROLI 48 LECCO - IL COMPUTER VIALE COLOMBO 216 LIDO DI CAMAIORE (LU) - BEST COMPUTER SRL VIA ROMA 9/9-A MACERATA - T. & T. SRL VIA A. MERLONI 102 SELVALAGLI DI GAGLIONE (MC) - ELECTRONIC WORLD VIA DOGALI 54/56 MESSINA - LOGIC SRL STRADA STATALE DEI GIOVI 34 BOVISIO MASCIAGO (MI) - FLYING STAR DI NATALE ANTONIO "VIA MADONNINA, 21" BRESSO (MI) - CASABELLA S.N.C. "VIA ITALIA, 197" BUSNAGO (MI) - IPER BUSNAGO S.R.L. "VIA ITALIA, 197" BUSNAGO (MI) - GS S.p.A. STRADA PROVINCIALE 208 KM.2 CARUGATE (MI) - COMPUTER UNION MILANO SRL "VIA MILANO, 42" CESANO BOSCONE (MI) - IPS GLOBAL S.P.A. "VIA DE AMICIS, 52" CINISELLO BALSAMO (MI) - MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC CINISELLO "VIA LUCANIA, 10" CINISELLO BALSAMO (MI) - RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL VIA DE AMICIS CINISELLO BALSAMO (MI) - LA SERVIZI INFORMATICI SPA "VIA QUASIMODO, 12" LEGNANO (MI) - GIELLE S.R.L. VIA VALASSINA 125 LISSONE (MI) - HIDACO SISTEMI SRL VIA PIAVE SNC MAGENTA (MI) - AMADEUS S.R.L. "VIA BRUNO MADERNA, 8 " MILANO - ELLEMME SRL "L.GO CORSIA DEI SERVI, 11" MILANO - MONDADORI INF. MULTICENTER SPA "VIA BERCHET, 2" MILANO - MONDADORI INFORMATICA CENTER CORSO DI PORTA VITTORIA 51 MILANO - NEWEL SHOP SRL "VIA MAC MAHON, 73" MILANO - PERGIOCO SRL VIA B. GIULIANO 4 MILANO - RICORDI MEDIASTORE GALLERIA VITTORIO EMANUELE II MILANO - SWEETWARE SRL "C.SO GARIBALDI, 16" MILANO - BIT 84 S.A.S. VIA ITALIA 4 MONZA (MI) - GS S.p.A. S.DA PROVINCIALE 44 PADERNO DUGNANO (MI) - JUMBO MASTER SRL C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - FIORDALISO SPA "VIA CURIEL, 25 " ROZZANO (MI) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC ROZZANO "VIA PAVESE, 3" ROZZANO (MI) - GIOCACOMPUTER SAS "VIA CADORE, 253" SEREGNO (MI) - RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - CENTRI COMMERCIALI MODERNI SRL S.S. 11 PADANA SUP. km. 292 VIMODRONE (MI) - COMET SPA VIA DELLA COSTITUZIONE 27 LEVATA DI CURTATONE (MN) - CO.MET SPA VIA TUBERTINI 2 BUDRIO (MO) - CO.MET SPA V.LE CIRCONVALLAZIONE EST 45 MIRANDOLA (MO) - B.& P. SNC VIA BONACINI 154 MODENA - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC MODENA "VIA EMILIA, Loc. LA BRUCIATA" MODENA - TELOS LIBRI E MUSICA SNC VIA CASELLINE 630 VIGNOLA (MO) - TRONY SRL VIA PIETRO NENNI 54 MUGNANO (NA) - A.M. QUAGLIA SRL VIA ISOLA 138/139 NOLA (NA) - ABACUS SAS VIALE DELLE ALPI 50 C/D/E PALERMO - ABACUS SAS VIA SAMMARTINO 36/38 PALERMO - ABACUS SAS VIALE DELLE ALPI 50 C/D/E PALERMO - DATACOMM MANAGEMENT SRL VIA PRINCIPE DI GRANATELLI 35 PALERMO - MAX LIVING VIALE REGIONE SICILIANA 1920 PALERMO - MICRO MAX OFFICE AUTOMATION VIA G. CUSMANO 28 PALERMO - PROJECT SRL VIA MESSINA 38 PALERMO - SOIN SRL VIA LIBERTA' 56 PALERMO - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIA L.SETTEMBRINI 5(AN.SAURO) PALERMO - SOLIN SRL VIALE SANT'AMBROGIO 17 PIACENZA - GRUPPO GPM SPA S.S. BATTAGLIA 73 ALBIGNASEGO (PD) - COMPUTER SACE S.R.L. VIA VENEZIA 61 PADOVA - MEDIAWORLD MEDIA MUSIC PADOVA VIA VENEZIA 98 PADOVA - PLANET SOFTWARE SRL VIA SCROVEGNI 16/A PADOVA - SUPER UNION PADOVA VIA CRESCINI 99 PADOVA - METRO ARNO SPA "VIA ROSSI, 3" RUBANO (PD) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PESCARA CONTRADA S. MARTINO MEDIA CITTA' S. ANGELO (PE) - INFOLAND S.R.L. VIA G. PEPE 89 PESCARA - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PIAZZALE DUOMO COLLESTRADA (PG) - CDC POINT S.P.A. "VIA TOSCO ROMAGNOLA, 61/63" FORNACETTE (PI) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PISA V.MATTEUCCI ANG.VIA MALAGOLI PISA - MONDADORI INFORMATICA CENTER VIALE GRAMSCI 21 PISA - CD WORLD LINE SRL VIA UGO FOSCOLO 5/A PORDENONE - GAME OVER VIA MATTEOTTI 18 PORDENONE - POLARIS INFORMATICA SNC VIA MARTIRI LIBERTA' 32 FIDENZA (PR) - MARCO POLO VIA EMILIO EPIDO 87/A PARMA - ZANICHELLI GEMMINO VIA SAFFI 78/B PARMA - RD INFORMATICA VIALE DEI PARTIGIANI 37 PESARO - MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC PAVIA "VIA ING. MAZZA, 50" MONTEBELLO D.BATTAGLIA (PV) - G.R.G C/O DEP. SODALCO SPA "VIA DELL'INDUSTRIA, 5" TRIVOLZIO (PV) - CO.MET SPA VIA RAVEGNANA FAENZA (RA) - CO.MET SPA VIA FAENTINA 212/D RAVENNA - CO.MET SPA VIA EMILIA ALL'ANGELO 39 REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE SRL VIA KENNEDY 15/T REGGIO EMILIA - COMPUTER UNION REGGIO EMIILA VIA PIZZETTI 2/H REGGIO EMILIA - SOFTWARE LINE VIA SAN ROCCO 10/C REGGIO EMILIA - F.LLI AGOSTINELLI S. & G. SNC CORSO A.GRAMSCI 26 GENZANO (RM) - VOBIS MICROOCOMPUTER VIA DEI VELIERI 29 OSTIA (RM) - MONDADORI INFORMATICA P.ZZA COLA DI RIENZO 81/83 ROMA - MONDADORI INFORMATICA PIAZZA COLA DI RIENZO 116/118 ROMA - PULSAR VIA MAGNA GRECIA 71 ROMA - VOBIS MICROOCOMPUTER - CENTRO COMM. LA ROMANINA ROMA - VOBIS MICROOCOMPUTER VIALE DELLA GRANDE MURAGLIA 62/64 ROMA - ARICO' GIOVANNI (PULSAR) VIA MAGNA GRECIA 71 ROMA - AUCHAN IPERMERCATI SPA VIA COLLATINA (ang.Via Valente ROMA - DRAGON FEAR SRL VIALE SOMALIA 112 ROMA - ELLEMME SRL (LIB.MONDADORI) P.ZZA COLA DI RIENZO 81/83 ROMA - EMMEDIEMME SRL PIAZZA COLA DI RIENZO 116/118 ROMA - EXABYTE 2000 SRL VIA DELLA V. DI LUCINA 76/78 ROMA - F.B.COMPUTERS SRL PIAZZA MANCINI 3/A ROMA - FANTASY VIDEOLAND SNC VIA CASILINA 565/565A/565B/567 ROMA - GARZOLI LUCIANO VIA DELLA SCROFA 55 ROMA - GIOCOFOLLIA SRL VIA PARMA 5 ROMA - MICROCENTER SRL "CENTRO COMM.""LA ROMANINA" ROMA - MULTIMEDIA POINT SRL VIA APPIA NUOVA 130 ROMA - ODIS SRL PIAZZA PONTE LUNGO 31 ROMA - PERGIOCO SRL VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 ROMA - RED WOOD SRL VIALE TIRRENO 227-29-31 ROMA - CO.MET SPA VIA GIULIO CESARE 73 RICCIONE (RN) - CO.MET SPA NUOVA CIRCONVALLAZIONE 86 RIMINI - GAME START VIA BERTOLA 6 RIMINI - CAPANNA E BELLAVISTA SNC VIA BERTOLA 6 RIMINI - D.B.F. ELETTRONICA S.A. VIA G. DA CARPI 209 F. DI SERRAVALLE R.S.M. - COMPUTER TIME DI SANFILIPPO VIA GARIBALDI 116/A FLORIDIA (SR) - FANTASY DI GIORGIO VARESCO VIA GRAZZIOLI 64 TRENTO - MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC GRUGLIASCO VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - MEDIAWORLD MEDIA MUSIC TORINO CORSO GIULIO CESARE 202 TORINO - QUEEN COMPUTER SRL LARGO TURATI 49 TORINO - QUEEN COMPUTER SRL C.SO FRANCIA TORINO - QUEEN COMPUTER SRL VIA S. OTTAVIO TORINO - RIO SPA (REP. 120) CORSO ROMANIA 460 TORINO - UK GENERATION SERVICE VIA DELLA STAZIONE 70 TERNI - VIDEOLANDGAMES VIA RISMONDO 4 TRIESTE - IRES S.P.A. VIA DANTE N. 1 CESSALTO (TV) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC TREVISO VIA BRESCIA 1 OLMI S.BIAGIO DI CALLALTA (TV) - TUTTO VIDEO MULTIMEDIA SAS VIA S.ANGELO 86/C TREVISO - IPER LAVORATORE SPA VIA COTONIFICIO 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) - MASTER PIX SNC VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC VIA MILANO 99/103 GALLARATE (VA) - QUEEN COMPUTER SRL VIA BERNASCONE 16 VARESE - IPER MONTEBELLO SPA VIALE BELFORTE 315 VARESE - TECNO BIT VIA DON LOCATELLI 26 VERGIATE (VA) - MEGA-LO-MANIA VIA G.FERRARIS 92 VERCELLI - PANORAMA SPA "VIA S. ORSATO, 13/15" MARGHERA (VE) - GS S.p.A. "VIA DEL TERZIARIO, 2/4/6" THIENE (VI) - CITTA' MERCATO VICENZA VIA DEL SOLE 68 VICENZA - DOMINIO SAS DI PELLIZZARI C. VIA GORIZIA 1/A VICENZA - IPERFAMILA S.S. PADANA SUP. V. PADOVA 60 VICENZA - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC VIA MONTE CRISTALLO SAN GIOVANNI LUPATOTO (VR) - COMPUGAMES CORSO CAVOUR 5/A VERONA - ONE BIT VIA XX SETTEMBRE 136 VERONA.

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

AMIGA NEWS

IL BOOM DEL POWERPC

Quando uscirono le prime schede acceleratrici per Amiga dotate di PowerPC, non tutti se la sentirono di affrontare una tale spesa, un po' perché non pareva il caso di continuare ad aggiornare e appesantire un'architettura hardware troppo datata se confrontata con i PC dell'ultima generazione e un po' perché non c'era nessuna "killer application" che mostrasse le reali potenzialità e gli effettivi miglioramenti di una soluzione del genere. Quando poi Amiga Inc. scoprì le carte e annunciò l'AmigaNG tagliando fuori il PowerPC, sembrava non ci fosse più speranza per tale processore. Eppure Phase 5 ha esaurito tutte le scorte delle proprie schede PowerUp, ha venduto una marea di schede grafiche B/CVision e il 19 marzo ha annunciato la prossima disponibilità di una nuova generazione di schede acceleratrici basate su processori G3 e G4 (inizialmente previste solo per Amiga 4000 e qualche giorno dopo, a grande richiesta, rivedute e corrette per poter essere collegate anche su Amiga 1200 towerizzati). Benché questo sia senz'altro l'unico modo per continuare a tenere in vita gli Amiga "classici" in attesa di quelli di nuova generazione, tuttavia mi chiedo se finalmente qualcuno si deciderà a produrre del software per tali mostri di potenza, visto che i programmi commerciali per PowerPC si contano sulle dita di una mano e che fino a qualche giorno fa l'unico gioco ottimizzato per PowerPC era quella versione illegale di Quake che tanto ha fatto discutere. Ma evidentemente c'è qualcosa nell'aria, anche perché il 26 marzo la Met@box AG (già conosciuta come PIOS Computer AG) ha annunciato una seconda scheda G3 per A1200/A2000/A3000/A4000 chiamata AMIJOE PPC e che il 7 aprile la ACT, la Titan Computers e la Haage & Partner hanno a loro volta annunciato una scheda G3/G4 per A1200 chiamata TWISTER PPC, oltre a due espansioni future (una scheda grafica basata su Riva TNT2 e un controller SCSI UltraWide con supporto DVD). Forse ho capito: vista la carenza di software per PPC, qualcuno ha pensato bene di trasformare l'Amiga in un iMac (e quindi anche in una PlayStation, grazie al mitico "Virtual Game Station" della Connectix)... ;)
Massimo "MAXIME" Marino.

EAT THE WHISTLE PPC!

Qualche giorno fa ho fatto un salto sul sito degli Hurricane Studios (http://surf.to/etw) e, con mia grande sorpresa, ho trovato un sostanzioso e importante aggiornamento per EAT THE WHISTLE, simpaticissimo gioco di calcio che, con un gran salto, passa dalla versione 1.2 alla versione 2.01: la caratteristica più importante è senza ombra di dubbio il supporto per i processori PPC (giocare in una finestra del workbench adesso è tutta un'altra cosa), anche se non vanno ignorati i bug fixes, i miglioramenti (intelligenza artificiale delle squadre e dei portieri, metodo di controllo, selezione del giocatore attivo, aggiornamento video, ecc.) e le aggiunte (triplo buffering, nuovi campi di gioco con una palette riveduta e corretta, nuove opzioni). Per farla breve, questa nuova versione 2.01 cancella pressoché tutte le (poche) osservazioni negative che avevo scritto in fase di recensione e fa sì che il globale possa essere alzato di qualche altro punto percentuale. Complimenti Hurricane, continuate così!

MARCORD

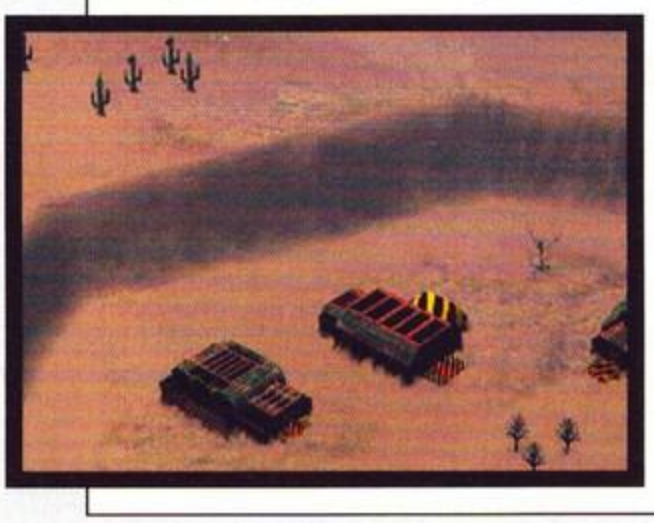
Se anche voi avete passato delle intense nottate in compagnia di HIRED GUNS, il capolavoro pubblicato dalla Psygnosis nel lontano 1993, forse vi interesserà sapere che dopo sei anni di attesa, Steve Hammond ha reso disponibile un editor che forse vi convincerà a rispolverare i sei floppy disk del gioco. L'indirizzo è www.tincan.demon.co.uk/Special1HGEd.htm, ma mi raccomando: se create qualche livello, mandatelo a Steve e dategli il permesso di diffonderlo tramite il suo sito!

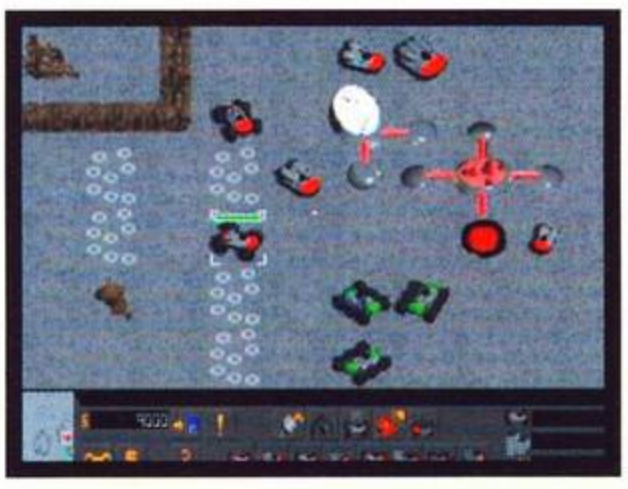
SISTEMA AUTONOMO CYBERNETICO

Questo il significato di ACSYS, il gioco in stile Turrican sviluppato dalla software house Unique di cui si erano perse le tracce da qualche tempo, quasi fosse stato cancellato e buttato nel dimenticatoio. La trama è abbastanza banale: nell'anno 2074 l'umanità sta esplorando l'universo alla ricerca di risorse su altri pianeti e la navetta Xpose scopre una strana struttura sulla quinta luna di Scarus: come al solito la squadra che viene mandata sulla superficie del pianeta non fa più ritorno. A questo punto toccherà all'ACSYS intervenire per salvare i sopravvissuti e per eliminare ogni eventuale forma nemica. Le caratteristiche parlano di sette diverse armi, scrolling multidirezionale con fondali in parallasse, possibilità di sparare a 360 gradi, nemici intelligenti, effetti speciali sonori e sequenze animate tra un livello e l'altro. 4Mb di memoria fast e un lettore cd-rom 4x dovrebbero essere sufficienti a far girare il tutto. Ah, i ragazzi della Unique stanno cercando un musicista: se siete interessati scrivete a christian.sobotta@rz.tu-ilmenau.de.

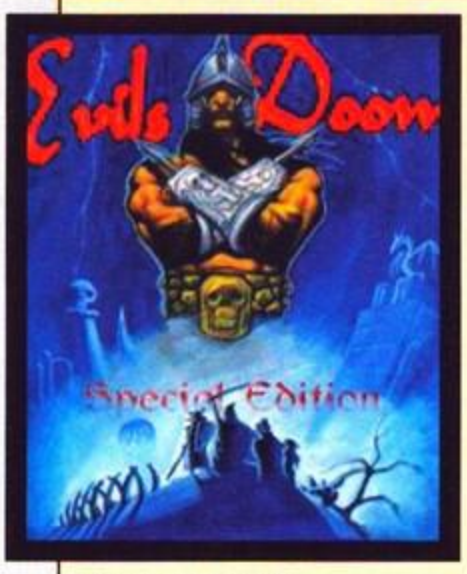
I TUTTO UN PO'

IclickBOOM hanno rilasciato la versione 1.3 di Napalm nella quale sono stati migliorati alcuni aspetti del gioco e sono stati fixati alcuni bug: dell'annunciato supporto TCP/IP, però, nemmeno l'ombra (mentre vi ricordo che già dalla primissima versione è possibile il gioco in rete tramite collegamento seriale). Per quanto riguarda le richieste di aiuto, questo mese segnaliamo gli autori di FUBAR (marketing@q-soft.demon.co.uk), alla ricerca di grafici (sia 2D che 3D) e quelli di OPERATION: COUNTERSTRIKE (daniel@thesnakepit.demon.co.uk) anch'essi interessati a qualche "artista del pixel". Il team di MOONBASES (homegrown@eclipse.co.uk), dopo aver già da tempo ultimato un mediocre clone di C&C, è ora alla disperata ricerca di un nuovo publisher dopo l'abbandono del mercato Amiga da parte della SterkoSoft... ops, sorry... VerkoSoft. Intanto la Alive Mediasoft ha finalmente aperto il suo nuovo sito web (http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft), dove è possibile trovare un listino di oltre 700 giochi per Amiga oltre a tutte le informazioni sui titoli di loro produzione (PHOENIX FIGHTERS, di cui è da poco disponibile un nuovo demo giocabile, THE PROPHET e, udite udite, THE HAUNTED, avventura che sembrava essere stata abbandonata e che ha fatto il suo ritorno alla grande con una breve e-mail della Alive contenente le parole "Noi manteniamo le nostre promesse"). Sul sito dei Digital Images è invece possibile trovare alcune interessanti informazioni, come per esempio il fatto che a novembre pubblicheranno alcuni titoli per AmigaNG proprio in concomitanza con la sua uscita, o che SPACE STATION 3000 è completo al 99% e che WIPEOUT 2097 lo è al 70%. Per concludere le notizie in breve di questo mese, vi segnalo l'iniziativa del GoAD (Gathering of Amiga Developers, un gruppo di sviluppatori che ha deciso di condividere idee, risorse ed esperienze al fine di elevare lo standard qualitativo del software Amiga) che vorrebbe realizzare un gioco PPC multiplayer (via internet, of course) in terza persona liberamente distribuibile il cui titolo provvisorio è CAULDRON 2000 (chiaramente ispirato al mitico Cauldron per C64): chi possiede una scheda PPC e se la cava molto bene con i linguaggi C o C++, può contattare Michael Flaherty all'indirizzo michaelf@bakakaba.demon.co.uk.





EDIZIONE SPECIALE



Finalmente la Titan Computers si è decisa ad aggiornare il suo sito web, rendendo disponibili nuove foto e informazioni relative a un affascinante RPG con grafica interamente disegnata a mano, inizialmente distribuito come shareware e ora divenuto commerciale (grazie all'aggiunta di moltissimi miglioramenti tra cui la colonna sonora, i filmati in full motion video e le sequenze parlate in inglese e tedesco). EVILS DOOM SPECIAL EDITION è ormai giunto alla sua ultima fase di programmazione e sarà presto disponibile per Amiga dotati di AGA o scheda grafica, 68030, 8MB di memoria fast, lettore cd-rom e 50MB liberi su hard disk. E' possibile ordinare il gioco contattando MacFly@TitanComputer.de.

NON SOLO GIOCHI

Anche se il nome stesso The Games Machine esclude la trattazione di argomenti differenti dai giochi e da ciò che è in stretta correlazione con questi, tuttavia mi piacerebbe elencarvi molto sinteticamente alcune novità relative agli aspetti non propriamente ludici legati alla nostra amata macchina. Secondo fonti molto attendibili, la COREL (Corel Draw, Word Perfect, ecc.) supporterà l'AmigaNG producendo un Corel-Office da offrire in bundle con l'AmigaNG stesso. Altri "rumour" parlano addirittura di un possibile interessamento della Sony per l'AmigaOS, quale affidabile e potente sistema operativo da inserire nella sua PSX2 di prossima uscita (d'altronde, se dentro quel bidone del DreamCast c'è WindowsCE, non vedo perché nella PSX2 non potrebbe starci un AmigaOS 5.0) (forse perché ci starà Linux? NdTMB). Nel frattempo sono entrambi in fase di sviluppo da parte dei rispettivi autori le nuove versioni di PHOTOGENICS (la 4.0, che supporterà pienamente i processori PowerPC) e di IBROWSE (la 2.0, che con tutta probabilità supporterà sia il JAVA che le nuove estensioni HTML di ultima generazione), mentre la Blittersoft ha indetto un sondaggio per stabilire se convenga o meno (ovviamente in termini economici) realizzare i moduli PPC per il FUSION e il PCX (attualmente Jim Drew ha annunciato l'abbandono del progetto, in favore di un emulatore iMac per PC, sulla cui inutilità si potrebbe discutere a lungo NdTMB). Sul sito Phase 5 sono disponibili i nuovi aggiornamenti per le schede PowerUp, grazie ai quali il boot diventa più veloce, i programmi sono più stabili e la convivenza con il WarpOS (di cui girano già alcune versioni 4.0 beta) è decisamente migliore: il Warp3D è invece giunto alla versione 2.0 e finalmente gira alla grande anche su B/CVision. Sempre a proposito di Phase 5, Wolf Dietrich ha rivelato che né l'A/Box, né il pre/box vedranno mai la luce a causa della mancata crescita societaria che era condizione necessaria e indispensabile alla realizzazione di tali progetti. Cambiando totalmente discorso, comunico a chi ne avesse sentito la mancanza che "AMINET is back", ma che il nuovo sito ufficiale è diventato ftp.uni-paderborn.de. Relativamente all'AmigaOS 3.5, ci sono alcune novità rispetto al mese scorso: il supporto per Internet avverrà mediante l'integrazione di versioni speciali di Miami, AWeb, VooDoo e NewYork; le voci circa l'eliminazione della funzione "Snapshot" sono assolutamente false, visto che tale funzione verrà addirittura migliorata e adeguata alle attuali esigenze; l'installer potrà essere aperto su un proprio schermo e, ahimè, somiglierà molto a quello di Winblows 98; il beta testing inizierà mentre leggerete queste pagine e il tutto verrà puntualmente distribuito su CD-ROM ad agosto per la modica cifra di 99,50 marchi tedeschi (quasi 100 carte). Beh, ci sarebbero tante altre cose da dire, ma poi le altre riviste non vendono più una copia e non potrei perdonarmelo... ;)

IN RITARDO

A proposito: questa notizia dovevo darvela il mese scorso ma, chissà perché, mi è passata di mente. Pare proprio che TEKKEN 4 vedrà la luce sia su PSX2 che su AmigaNG: la cosa eccezionale è che, dopo aver finito il gioco in tutte le modalità con tutti i personaggi (compresi quelli nascosti che via via verranno sbloccati), sarà possibile selezionare il combattente dei combattenti: la mitica ANGELA CAVAGNA in versione infermiera di "Striscia la notizia", la quale generosamente lascerà intravedere le sue virtù allorquando si troverà a eseguire dei calci volanti. Si ringrazia il locale "PowerUp" nella persona del suo proprietario Gabriele Cavallucci per avermi permesso di realizzare questo scoop mediante l'incredibile beta version del gioco. E già si parla di GRAN TURISMO 2 per AmigaNG dove, dopo aver preso la patente intergalattica, sarà possibile sbloccare la Bianchina di Fantozzi! Provare per credere (te l'avevo detto di non mangiare il risotto ai funghi allucinogeni, ma tu mai che mi ascolti, eh? NdTMB).

SEI TROPPO IL MIGLIORE!

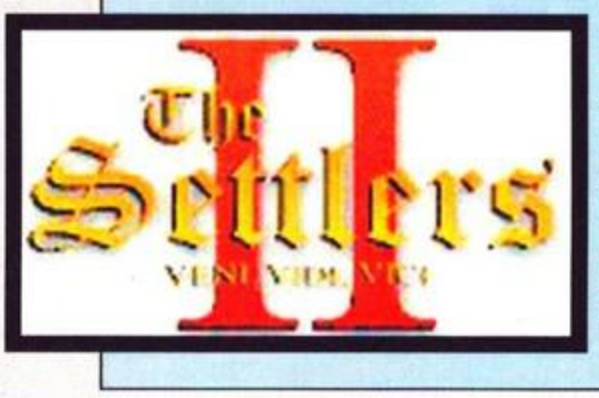
Queste le parole che probabilmente Gian Umberto I e Gian Umberto II, celebri personaggi della trasmissione radiofonica "Ciao belli" di Radio Deejay, direbbero all'ex-disegnatore della Disney che attualmente sta curando la grafica di GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA, l'avventura grafica targata Prelusion. Benché non ci siano novità riguardo le caratteristiche finali e la presunta data di pubblicazione del gioco, sono certo che

dopo aver dato un'occhiata a questi due nuovi screenhsots (sempre che il nostro impaginatore non li riduca a francobollo) inserirete senz'altro il sito www.prelusion.com tra i vostri link preferiti.

LA SANTA TRINITA'

I Digital Visionaries hanno apportato alcune sostanziali modifiche al loro progetto denominato THE HOLY TRINITY: il gioco, che inizialmente sarebbe dovuto essere un'avventura "punta e clicca", è ora diventato un rpg d'azione. La storia, ancora avvolta nel mistero, sarà molto contorta e includerà elementi d'azione in stile Diablo e sequenze di combattimento alla Final Fantasy VII gestite mediante un complesso (ma non complicato) menu. Il motore 3D è già pronto, mentre la fase di design è giunta al 40%: un demo sarà disponibile a giugno. Se avete idee o domande: dvisionaries@hotmail.com.

UN VERO PECCATO...



Quelle che fino a qualche giorno fa erano solo voci, hanno purtroppo trovato conferma ufficiale: pare proprio che la Blue Byte ci abbia ripensato e non abbia più intenzione di firmare la licenza che permetterebbe alla Titan Computer di convertire SETTLERS 2 per Amiga. Gli sviluppatori della Titan avevano appena ultimato il motore del gioco (visto che esisteva già da tempo un accordo verbale), ma quando hanno chiesto il materiale grafico e sonoro alla Blue Byte si sono trovati davanti a un netto rifiuto. Ovviamente i ragazzi tedeschi non ci sono rimasti molto bene, soprattutto dopo il lavoraccio svolto a tempo di record: a questo punto non ci rimane che tempestare la Blue Byte di e-mail (possibilmente senza scrivere volgarità, ma semplicemente una frase del tipo "Please get Settlers 2 released on the Amiga") con la speranza che anche questa volta il popolo amighista riesca a ribaltare la situazione: l'indirizzo è hotline@bluebyte.de.

L'ultima

risorsa per non

precipitare

senza speranza

fra troppi

giochi

sconosciuti

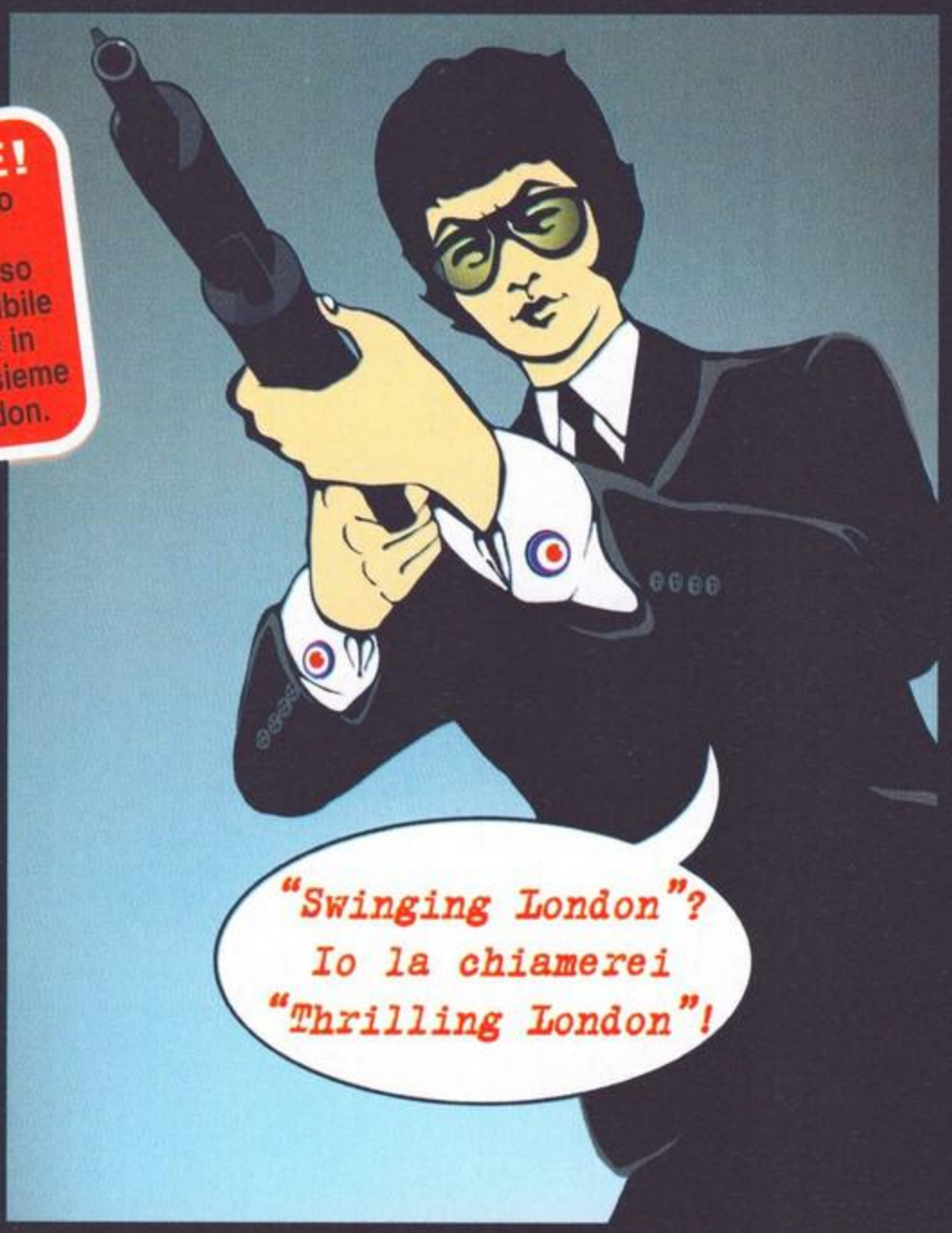
PlayStation nation

Ogni mese in edicola da Xenia edizioni

GRAND THEFT AUTO

Mission Pack #1: London 1969

ATTENZIONE!
Per l'installazione è richiesto il gioco originale GTA.
Per chi non fosse in possesso del gioco originale, è disponibile anche il "double pack" che in un'unica confezione offre insieme GTA ed il suo Add On London.



LONDRA, ANNI '60:
LE EMOZIONI VANNO "A RUBA"!

- LIVELLI AGGIUNTIVI PER IL FAMOSISSIMO E PREMIATISSIMO GRAND THEFT AUTO!
- PIU' DI 32 MISSIONI MULTI-LIVELLO TRA LE MODE E I MONUMENTI DELLA "SWINGING LONDON"!
- UN PARCO MACCHINE CON PIU' DI 20 SPLENDIDI VEICOLI D'EPOCA!
- UNA COLONNA SONORA ANNI '60, VIBRANTE E COINVOLGENTE, DIVERSA PER OGNI MACCHINA!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Proc. 486 DX4 (Pentium 100 consigliato), DOS 6.0 o sup. e Win '95, 16 Mb RAM, 80 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Scheda Video 1 Mb Vesa (o compatibile), Scheda Audio (modello standard), Tastiera (modello standard)
Opzionali: Joystick o pad, Modem Hayes compatibile, Protocollo rete IPX, Cavo per il collegamento seriale.

www.GTA-LONDON.com

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Take-Two Interactive Software, Inc., the Take-Two logo and Grand Theft Auto are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Grand Theft Auto Mission Pack #1:London 1969, the GTA London logo and the RockStar logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. © 1999 Take-Two Interactive Software Inc. All rights reserved.

FBS PAGES

Bella voi! Rieccoci al consueto appuntamento con le FBS Pages (tra l'altro consegnate talmente in ritardo che Max aveva quasi deciso di mandare me a piedi dal grafico per consegnarle), prima di dare il via alla solita chermes di trucchi, consigli e soluzioni, però, un doverosissimo saluto al VAM Alex Moscardelli, il solo che sia riuscito a procurare alla redazione più fuori dell'universo, la videocassetta più desiderata del mondo: i filmati di Beverly Hills e Beautiful, ridoppiati in slang romano dai Prophilax (imperdibili!). Alex, sei un grande! Ma ora, tagliando corto (ci sono parecchie cose 'sto mese), ecco l'indirizzo al quale potete spedire trucchi, tips, mappe e soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!):

Xenia Edizioni -TGM Tips&Trips, Casella Postale 853 -20128 Milano

Se quelle che volete sono invece dritte su un gioco o cheat, scrivere chiaramente sulla busta FBS RULEZ (medesimo indirizzo di prima, comunque), oppure faxate le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567...

In entrambi i casi risponderò SOLO sulla rivista, niente risposte private! Tanto per la cronaca, l'indirizzo Internet per 'sta rubrica è TipseXol@galactica.itTIPSEXOL@GALACTICA.IT (si legge tips e solle). Mi raccomando però, ricordate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario... Più sarete precisi e più lo potrò essere io! Ora però basta con le scemenze e via con le idiozie! Here we go!

Fabio "FBS" Simonetti

ACTUA SOCCER 3

Magia, sparizioni, apparizioni! Per tutti i Bekam in erba (il noto marito di Victoria delle Spice NdGhisla) eccovi dei cheat degni di Vialli: nel menu principale , premete [Enter], poi digitate uno o piu dei seguenti codici, poi premete [Enter] ancora per attivarli sulla squadra corrispondente...

Actua Soccer Web -spit n spin
Boat Racers -tff hobby
Food Group -bin man
Arsenal Ladies -longdon girls
Doncaster Rovers -shame
Top 50 Babes 2 -no thanks
Top 50 Babes 1 -yes please
Virtual Blades -chip butty
Pattis Shandi Men -cpu spud
Gremlin Staff 2 -double trouble
Gremlin Staff 1 -wide boys
Dicks Pick N -Mix candy man
The Hardmen -shadwell town
Dud's Spuds -miss wilko
Fighting Forth -flagstoning
Heavenly HTFC -lee the pig
Ledbury FC -sink or swim
Maddness Friday -impossibility
Greenhouse Test -ozone laye
Skellington United -grim reaper
Cyborg Rovers -metal heads
FC Gremlin -i made this
Shearer XXX -sexy football
5 Nations Select -rule brittania
Wigan 98-98 -egg chasers
Classic Ipswitch -bald fritz
Chalton Stars -valley boys
Best of Spurs -diamond lights
Everton Stars -duncnnomore
Forest Stars -men in tights
Wednesday Stars -barmy army
Boro Stars -emmersons woe
Coventry Stars -lady godiva
Soton Stars -dell boys
Dons Stars -fash the cash
Newcastle Stars -down the toon
Villa Stars -bit of claret
Leicester Stars -fruit n veg
West Ham Stars -wright buy
Derby Stars -ram raiders
Arsenal 70-90 -tea total
Leeds Stars -bremners boot
Liverpool 77-98 -scouse perms
Chelsea Stars -foreign legion
Blackburn 94-95 -down down down
Busby Babes -sir matt
24 extra teams -prem clubs
24 joke teams -tff teams

ALPHA CENTAURI

Peo, il macellaio pazzo, se ne è uscito con questa dritta adatta a tutti: durante la partita premete ctrl+k e sarete nei comandi dell'editor di mappe e scenari. A 'sto punto premete...

y -mostra la mappa
shift+f1 -crea una unita'
shift+f2 -scoperta tecnologica
shift+f3 -osserva le fazioni nemiche
shift+f4 -modifica l'ammontare dei crediti dell'energia
shift+f5 -cambia anno
shift+f6 -uccide un avversario
shift+f7 -guarda il replay (???)
Shift+f8 -guarda filmati
shif+f9 -modifica la diplomazia della fazione

il passo successivo sarà cliccare sul menu delle opzioni e selezionare uno scenario, otterrete così una lista di trucchi e la spiegazione di come usarli nel gioco...

ATLANTIS (Davide Fioretti da Mailcity)

"Spettabilissimo Sig. Fabio Simonetti" e che sarò mai??? Ciao Davide, questo gioco apparentemente, è riuscito a far bloccare parecchie persone facile (e pensare che dentro la confezione originale c'è anche un libretto con degli aiuti!), noi abbiamo già pubblicato la solla completa in uno degli scorsi CD, conto comunque di rimetterla nel prossimo. Ecco il sistema per entrare al Gallo Scarlatto senza essere ammazzati, te lo spiego dall'arrivo in città, ok? Sali i gradini sulla destra, supera il frutteto, gira due volte a destra e sali le scale esterne della casa. Arrivato sulla balconata, gira a sinistra, prendi il vaso di fiori che si trova sulla balaustra e fallo cadere in testa all'uomo che cammina su e giù per il vicolo sottostante. Raggiunto l'uomo tramortito, rubagli il coltello, quindi entra nella taverna. Parla con Lascoyt e aspetta che entri Meljanz per andare a parlare anche con lui. L'unica via che hai per fuggire dalla trappola in cui ti hanno attirato è di salire le scale: Lascoyt vi seguirà, usa il coltello per tagliare la corda che regge il lampadario e alla fine salta verso Meljanz per chiudere in bellezza. Ti basta? Ok, alla prossima!

BALDUR'S GATE

Continuano le gabole per questo RPG, e questa volta è il noto Giorgio Malisan 'Giorgiursus' , da Torino a spedircele. Il suddetto individuo parla di un bonus sulla forza +7/+14 , per poterlo avere, però, avrete bisogno di uno dei soliti editor esadecimale, usandolo su uno qualsiasi dei personaggi presenti nella sottodirectory 'charachters' (CHR). Aperto il file desiderato, modificate il valore delle caselle (29C, 29E, 29F, 2A0, 2A1, 2A2) in 19. A questo punto bisognerà iniziare un nuovo gioco (!!!) e importare il salvataggio modificato. I personaggi, all'interno dei salvataggi non subiranno cambiamenti ma saranno già potenziati (quanto me, almeno).

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Esce un data disk ed eccovi immediatamente qualcuno che richiede per l'ennesima volta le gabole! Una cosa è certa: se il gioco originale era bello, questo è, se non migliore, al suo stesso livello! Godetevelo!

Durante una partita, mentre Duke è selezionato, scrivete "gonzoopera". Dopo averlo fatto premete uno dei seguenti tasti:

Ctrl-X -Teleporta l'unità corrente laddove c'è il cursore
Ctrl-I -Invisibilità
Ctrl-Shift-N -Salta alla missione seguente

E ora qualche codice per i livelli:

2 HX!I7
3 CCiH9O
4 HCOAU
5 TF4AO
6 T8TSN
7 TLESF
8 TUSLV

DARKSEED 2 (Marina "MGPEPE" dal Mondo Oscuro)

Cribbio, ricordo il primo Darkseed: la prima soluzione completa che mi hanno pubblicato su TGM. Chi l'avrebbe mai detto che un giorno ci sarei andato a scrivere? Bene Marina, mi dici che dopo essere tornata dal mondo oscuro, hai parlato con il sindaco, rovistato nella sua auto, e fatto in modo che lo sceriffo uscisse dall'ufficio. Dopodiché hai rovistato nel suo ufficio e preso tutto quello che potevi, bloccandoti irrimediabilmente, giusto? Ok, non so se l'hai già fatto, ma dopo essere andata per la prima volta nel Dark World ed essere tornata, dovresti poter andare alle giostre e, giocando con la ruota della Fortuna, vincere una creaturina. Tornando nuovamente al DW, vai alla locazione dove hai usato il magnete sulla faccia e utilizza il premio appena vinto sul pannello a destra dello schermo. Tornando al centro ricreativo, prendi ora un ego-massager, entrando poi nella porta che ora potrai facilmente aprire... Spero sia questa la cosa che hai dimenticato di fare, se non fosse così, ecco un'altra cosetta: Dopo aver fatto andare via lo sceriffo, aver preso tutto, vai alla piscina e parla ancora con Johnny e Melissa. Dirigiti dal coroner e esamina il cassetto a sinistra del cadavere per avere il libro nero di Larsen. Torna a casa e parla nuovamente con Jack... Ora, a casa della Sig. Ramirez, discuti u po' di Rita e, andando nella sua casa, vedrai Johnny essere pagato... Beh, basta, mi raccomando, fai sapere se le dritte sono servite! Aloha!

DELTA FORCE

Ancora una volta Firebird Zurru! Sì, proprio lui, il lettore che tutti i redattori della sezione dei tips vorrebbero. Questo mascalzone, tanto per cambiare, ci consiglia di premere ' (apostrofo) mentre si sta

giocando così da far scendere lo schermo della console (vedi Quake 2), poi digitare uno dei seguenti codici per attivare la funzione corrispondente:
iwillsurvive -God mode
closetoyou -invisibilità
takeittothelimit -tutte le armi
raindropskeepfallinonmyhead -dà il massimo di potenza (se si digita 5 volta ricarica tutto le armi)
hitmewithyourbestshot -combattenti CPU esperti

DIABLO (Marco Gerardo da Pordenone)

Tra poco uscirà il secondo capitolo, quindi conviene mettere una bella pietra sopra il primo, vero? Ok, il trucchetto, praticamente identico a quello della versione multiplayer ma valido per il singolo, permette di duplicare un qualsiasi oggetto nell'inventario. Il sistema è abbastanza semplice: prendete l'affare che volete duplicare e gettatelo a terra, allontanatevi di 6, 7 passi, cliccateci sopra in modo che il vostro personaggio gli si avvicini per raccoglierlo e, nel momento stesso che lo farà, cliccate su uno qualsiasi degli oggetti nella vostra cintura (quelli selezionabili anche coi tasti numerici), mi raccomando: CONTEMPORANEAMENTE alla raccolta dell'oggetto! Non appena appoggerete la fiala, la pergamena o chi per essa in uno slot dell'inventario, la vedrete trasformarsi in quello che c'era per terra... Io vi posso assicurare che la gabola funziona a meraviglia (l'ho provata in prima persona), il casino è beccare l'attimo giusto (non per nulla chiamato fuggente)!

DRAGON LORE 2 (Giorgio Tanasi da Palermo)

Ciao Giorgio, allora, per prima cosa, Tanathea, il settimo guerriero del torneo delle sette lance, non può essere battuta. Nel labirinto, dopo aver fatto fuori i due goblin usando la noce (mi raccomando, raccogli tutto ciò che puoi), dovrai trovare il pozzo nella sezione NE del primo livello; usa la corda sull'arcata di roccia al di sopra del pozzo e continua il tuo viaggetto. Raccolto il teschio nell'alcova, torna alla fontana, parla al fantasma del teschio e poi via fino al tempio. Al prete dovrai raccontare del fantasma e dovrai chiedergli di eseguire una summon. Dagli il teschio, torna alla fontana e di al fantasma della storiaccia che hai in mente (i richiamarlo con la summon) Dopo che sarà sparito, prendi la pietra magica (ti proteggerà contro la magia) e, il giorno dopo, riparla a Duke Eragg nella taverna... Ok, penso che questo possa bastare, no? Ah, tanto per la cronaca, il messaggio "not deliverable mail" non ti viene mandato dal tizio a cui hai scritto (io, nella fattispecie), ma è il server del tuo provider a farlo quando non riesce a contattare l'indirizzo al quale ai spedito la mail...

DUNGEON KEEPER (Gabriele Bartoli da un dungeon qualsiasi)

Niente cheat, Gabriele (tra l'altro potevi mailare a me invece di passare per lo XAM, sai?), ecco però qualche informazione sulle creature da sacrificare agli Dei.
1) Le creature ben accette dagli Dei utili a portare nuove bestie o a completare degli studi sono: Scarabei (sempre graditi); Mosche (sempre); Ragni (sempre); Dame Nere (sempre); Demoni Biliosi (a volte); Troll (a volte).
2) Le creature non accettate dagli Dei che risulteranno inutili al sacrificio, o che potrebbero portare a punizioni sono: Progenie del Demonio (sempre); Draghi (sempre); Segugio a due teste (sempre); Orco (sempre); Tentacolo (sempre); Vampiro (sempre); Stregone (sempre); Mietitore Cornuto (sempre); Demone Bilioso (a volte). E che ne salta fuori?
Imps - Sacrificando un buon numero di questi esseri farete diminuire il loro costo.
Una mosca & un ragno - Si ottiene uno Stregone
2 scarabei - Completa la manifattura del momento
2 mosche - Completa la ricerca del momento
1 scarabeo & un ragno - Ottiene una Dama Nera
3 ragni - Ottiene un Demone Bilioso
1 Dama Nera & 2 Demoni Biliosi - Tutti i mostri diventano polli
1 Dama Nera, un Demone Bilioso & un Troll - Ottenete un Mietitore Cornuto (non sempre)
Oltre a ciò, sappiate che vi saranno degli accessi a dei livelli secreti nei seguenti dungeon: 8, 9, 14, 15, 17. Buona ricerca!

F22 ADF

Casa Zurro chiama Terra, casa Zurru chiama Terra, eccovi al volo altri cheat per tutti i piloti fissati con 'sto simulatore niente male (c'è de peggio in giro, sa?). Per l'invulnerabilità premete "Giù", poi Ctrl-Alt-Shift e Home simultaneamente. Se invece volete il pieno di benzina e armi in volo, allora premete "Giù", poi Ctrl-Alt-Shift e Insert simultaneamente... Provateli e fatemi sapere se funzionano a dovere!

HALF LIFE (Icepower che spedisce mail da un mega!)

Urgh!!! Sei un pazzo! Va bene fare le cose con fondini vari, ma madarmi mail da un mega e mezzo no, eh! Ad ogni modo mi dici di essere arrivato al capitolo 8: apprendimento, e di non riuscire a trovare la strada dopo aver azionato i generatori oltre la gabbia antisqualo... Eppure nella soluzione mi sembrava di averlo spiegato bene! Beh, come ho detto NON dovrai tornare indietro ma, sempre nella sala del generatore, dovrai raggiungere la scaletta rotta che porterà sul balcone dal lato opposto a quello dei controlli. Cito pari pari: " La camera del generatore non è difficile da superare, e potrà comunque essere affrontata in due modi: 1- attivando i pistoni con l'apposito pulsante sul balcone di controllo e saltando da una piattaforma all'altra fino al ponteggio dall'altra parte; 2- gettando di sotto la scatola metallica del balcone di controllo, spostando quest'ultima sotto alla scala rossa mezza rotta e, col solito salto acquattato, raggiungendola così da tirarvi su sul già citato ponteggio." Sarà proprio da questo balcone che potrai poi raggiungere l'ennesimo professore e, ascoltatolo, proseguire nel frigorifero alle sue spalle (aprilo agendo sui controlli appositi)... Basta poco, che c'è vò? Byez!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Zurru to the rescue! Come al solito l'ennesimo grazie a Firebird che ormai potrebbe tranquillamente prendere il nostro posto per scrivere la pagina dei trucchi mandando il sottoscritto in mezzo a una strada! Eccovi le password per i livelli:
FOUNTAIN HEAD -Home
BAYWATCH -Seadog
WILDBAR -Freeman
SWAMP TOWN -Doomed
BLISTERING HEIGHTS -Red Hot
THE ARENA -The Arena
Oltre a ciò, durante il gioco, premete TAB (a sinistra della Q) e inserite i seguenti gaboloni per altre facilitazioni. Ah, non sono stati testati, quindi dovrete pensarci voi, va bene?
Nwcalreadygotone -mappa dettagliata con oggetti segreti
Nwcantioch -Tent, Ballista e munizioni
Nwcavertingoureyes -35 arcangeli extra (!!!)
Nwccastleanthrax -fortuna maggiore
Nwccoconuts -punti di movimento illimitati
Nwcgeneraldirection -mappa completa
Nwcigotbetter -su di un livello
Nwcmuchrejoicing -morale al massimo
Nwconlyamodel -costruisce tutto ciò che si può nel castello
Nwcshrubbery -aumento di tutte le sorgenti
Nwcsirrobin -fallimento immediato
Nwctim - tutte le magie e 999 punti mana
Nwctrojanrabbit -successo immediato

HEXPLORE (Alessandro "Alex" Piccioni per lo XAM)

Purtroppo Alex niente soluzioni del gioco, appena scoprirò qualcosa ti farò comunque sapere. Tanto per aiutare quelli che sono fissati con i codici, ecco comunque qualche codicillo per facilitare le vostre scorrerie...
Mister White - God Mode
Talking to me - Uccide tutti i nemici nel raggio d'azione
Rat Race - Riempie di energia il PC selezionato
Satisfaction - Raddoppia temporaneamente la velocità dell'arma del PC selezionato
Think Positive - Raddoppia temporaneamente la potenza dell'arma del PC selezionato
My Drug # - Da # munizioni all'arma del PC selezionato
Glory Day - Niente Fog Wat

PC CALCIO 7.0

Guido Marzucchi, da Asciano (SI), ha scoperto un bel trucchetto per 'sto giochillo che, a quanto pare, sta avendo successo quanto il predecessore... Per fortuna che io non rientro nei canoni italiani e che sinceramente non seguo il calcio! Ad ogni modo ecco le testuali parole di Guido: "Nel Crystal Palace (First Division in Inghilterra) c'è un giocatore australiano di nome Rizzo. Bene, tale giocatore ha ben 0 (ripeto: ZERO!!) anni di età e una media intorno al 65. Con qualche sacrificio per farlo giocare sempre, la sua Media aumenterà all'infinito...". Aloha!

RAILROAD TYCOON 2

Bah, non so voi ma non so che gusto si possa trovare, a lungo termine, in un gioco del genere, comuqnue sia, Uccello di Fuoco, suggerisce che premendo TAB e digitando i seguenti cheat, accadranno delle cosette davvero belle...
AMD103 -converti tutti i motori AMD-103s con spese o profitti
Bigfoot -vinci con vittoria d'oro
BigfootGold -vinci con vittoria d'oro
BigfootSilver -vinci con vittoria d'argento
BigfootBronze -vinci con vittoria di bronzo
BoBo -perdi lo scenario
Casey Jones -causi ai tuoi rivali dei deragliamenti
Cattle Futures -fa guadagnare al giocatore 1 milione
King of the hill -guadagni $100,000
Let me in -guadagni l'accesso ai territori non concessi
Overtime -stazioni con il doppio della capacità
Powerball -la tua compagnia guadagna $100 milioni
Show me the trains -guadagni tutti i motori
Slush fund -la tua compagnia guadagna $1 milione
Speed Racer -i treni camminano al doppio della velocità
Viagra -incrementa la grandezza delle città
Come se ciò non bastasse...
CTRL-M -guadagni il lotto delle monete
CTRL-B -guadagni dal treno fermo per guasto
CTRL-R -il treno selezionato è rotto
CTRL-C -il treno selezionato è deragliato
Per il cosiddetto "Free electric track", dovrete mettere doppia linea rispetto al normale, fare clic sull'icona della pista elettrica e aggiungere un'unita alla volta sopra di esso. Ora avrete due unità al prezzo di una!

RESIDENT EVIL (Luca Battipaglia & Friends da Milano)

Certamente questo primo capitolo è meglio del secondo, peccato solo che non si possa dire lo stesso per quanto concerne la grafica!
L'unico enigma per il quale potreste rimanere bloccati è quello della fontana nella quale andranno inseriti i simboli del lupo e dell'aquila. Se non riuscite a trovarli da nessuna parte provate ad aprire gli omonimi libri... Sì, avete capito bene: passate all'inventario, selezionate il tomo con la rappresentazione dell'aquila, scegliete CHECK e ruotatelo così d'avere davanti il lato destro del libro. Cliccate il pulsante <azione>

NEXT

e lo vedrete aprirsi mostrandovi il suo contenuto: il medaglione omonimo. Rifate tutto questo anche per il tomo del lupo e finalmente avrete le chiavi per il laboratorio segreto. Secondo aiutino per gli "Orrori Residenti". Nella Guardhouse il codice per fare aprire la porta nella zona delle api è 1-2-5, mentre per creare il V-Jolt (UMB n.16) dovrete semplicemente mischiare i componenti disponibili sfruttando questa semplicissima uguaglianza:
<[(1+2)+4]+(2+4)>+(1+2)=16.
Nella fattispecie il numero 1 sarà un flacone d'acqua, il 2 l'UMB rosso, il 3 quello viola mentre il 4 sarà il verde... Per far fuori la pianta con Jill dovrete dapprima togliere l'acqua ai piani bassi dell'edificio e poi spruzzare sulle radici quello che otterrete dalla formula sopra descritta. E così you have once again entered the realm of the survival horror!

RESIDENT EVIL 2

Indiscrezioni dalla Grande Rete: per avere armatura e armi infinite, andate al menu dove si equipaggiano le armi e premete la seguente combinazione: su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, e fuoco. Se funziona tutto questo vi potete dire fortunati...
Non vi basta, ok, un vero e proprio hacker chiamato David Alpi di Grosseto, ha scoperto un barbatrucco niente male (peccato che l'abbia mailato allo Xam invece che a me!), 'sto parlando dell'abilitazione di Hunk e Tofu senza finire il gioco nella sua interezza e in tempo di record! Molte delle impostazioni di RE2 sono localizzate nel registro di sistema, e come tali sono editabili con un editor esadecimale (NON il notepad!!!)! Tra queste c'è la voce "SPECIAL", che di default ha valore "1" ma cambia valore se si trovano questi personaggi speciali. Perché quindi non cambiargli subito di valore senza aspettare? In pratica se entrate nel registry e aprite HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CAPCOM\RESIDENT EVIL 2\, troverete alcune voci tra cui una indicata con "SPECIAL". Normalmente tale voce ha valore 1 (esadecimale), con il quale si ha accesso alla sola GALLERY. Se impostate il valore a 2, uscite dall'editor di registro e poi ricaricate il gioco, sotto SPECIAL oltre a GALLERY, troverete anche EX.BATTLE (Extreme Battle)! Impostando invece il valore a 7 e procedendo come sopra, avremo accesso anche a "4th", ovvero Hunk, il 4° sopravvissuto; mentre con 8 ci sarà pure Tofu! Semmai non doveste farcela imbrogliando, non preoccupatevi comunque: tra uno o due mesi potrete vedere la soluzione completa del gioco! Byez e grazie a David (guarda che però il MAO non c'entra più niente con i trucchi, ora, come tre anni addietro, ci sono io FBS!)

RETURN TO KRONDOR

Non ricordo se avevo già messo qualcosa su 'sto gioco, comunque, visto che Firebird mi ha lanciato il sasso con tanto di bigliettino legato con la cordicella, eccoveli qui di seguito. Seguendo queste istruzioni avrete tutte le magie e l'energia magica senza avere problemi di "costo" (in mana).
Aprite con un editor il file rtkrondor.ini (nella directory del gioco) cercate e modificate la linea [Console], trasformandola in Console=1. Dopo che nel gioco avete raggiunto lo schermo di navigazione, premete ALT-C per attivare il Prompt (dovrebbe apparire $ verde), digitate PYROMANIA, premete ENTER e poi Alt-C per far scomparire il Prompt... Et voilà!

ROGUE SQUADRON

Tanto per far felici i miei cuginetti che 'sto istruendo sui molteplici benefici della Forza, ecco altri codici per 'sto mediocre gioco nel mondo di Luke Skywalker. Per poterli inserire dovrete cliccare su Settaggio (Settings) nella console di gioco, passare su generale (General) e digitare il codice nell'aerea indicata come "Enter Passcode Here". Per cancellare il codice cliccate sul codice e premete "shift+del".
CHICKEN -gioca su AT-ST!
CREDITS -I ringraziamenti
DIRECTOR -visualizza tutte le scene filmate . Seleziona "At the Movies" dagli High Scores per vederli.
GUNDARK -modifica l'intensità per Force Feedback.
HIKEN -nasconde le armi secondarie (???)
IAMDOLLY -vite illimitate
LEIAWRKOUT -attiva il Force Feedback per i joy che ce l'hanno.
LOKJOT -quando atterri ti ripara la nave.
MAESTRO -per ascoltare tutte le sigle audio. Seleziona "Concert Hall" dagli High Scores per attivarli.
NEUC -distrugge tutte le navi imperiali nel radar
NUMBERTWO -armi secondarie infinite, che consistono in missili e bombe.
TOUGHGUY -dà tutti i gadget (tipo advanced blasters, advanced seeker missiles, etc.)
USEDAFORCE -usa qualsiasi nave disponibile nel livello

ROLLCAGE

Firebird insegna che se si digitano 'sti codici nel menu principale durante il gioco in pausa, accadranno delle cose stupefacenti... Non ci credete? Male, moooolto male!
iamalazybastard: Attiva / disattiva il menu debug
jackimflying: Alta gravità
flymetothemoon: Media gravità
bringmebackdowntoearth: Torna alla gravità normale
trotters: Livello Esperto (difficoltà)
bigandpink: Livello Hard (difficoltà)
givemescorpio: Lega Scorpio
givemetaurus: Lega Taurus
reflections: Modo specchio
warpspeedmrsulu: Hyper Velocità
wreckedonspeed: Mega Velocità
billythewhizz: ?
networkfun: ?
snar: ?

SIM CITY 3000 (Sono un asino o no?)

Porca paletta, la volta scorsa i codici pubblicati erano giusti e precisi, la sola cosetta che non ho specificato era il fatto che per poterli inserire si doveva far uscire la console apposita. Premete dunque CTRL+ALT+SHIFT+C e, non appena apparirà la finestrella, digitate la gabola che più vi aggrada...
i am weak -Creazione gratuita di ogni cosa
i love red tape -Libera disponibilità d'ordinazione
garbage in, garbage out - Disponibilità di tutti gli edifici omonimi
power to the masses –Disponibilità di tutte le centrali energetiche
water in the desert - Disponibilità di tutte le centrali idrauliche
pay tribute to your king - Disponibilità di tutte le ricompense
let's make a deal -Attiva un'offerta dai vicini
salt off -L'acqua del mare diventa dolce (Salt on per farla tornare come prima)
terrain one up -Alza il terreno (Terrain one down fa il contrario)
terrain ten up – Alza il terreno più di prima (Terrain ten down fa il contrario)
nerdz rool -Industria Hi-Tech
call cousin Vinnie -???
zyxwvu -Codice speciale: usate il cheat "call cousin Vinnie", rifiutate la sua offerta, digitate il cheat di cui sopra e apparirà il castello di SimCity nel menu delle ricompense

SHOGO (Oliver Hutton da Tokyo - ???)
Miseriaccia, questo è il mese degli sparatutto 3D, eh? Durante il gioco premere T e digitare:
MPFKA -livelli massimi di munizioni, vita e armatura
MPGOD -god mode
MPAMMO -tutte le munizioni
MPHEALTH -vita
MPARMOR -armatura
MPCLIP -clipping mode

SILVER
(Cristiano da un posto troppo fantasy!)

Ciao Cristiano, la soluzione del gioco la vedrai tra breve, sul prossimo numero o al massimo tra due, comunque dopo 'sta dritta dubito che te ne potrai fare qualcosa della soluzione: per poter eliminare il mostrone finale (NON LEGGETE SE NON VOLETE ROVINARVI LA SORPRESA), Silver, lascia che i tuoi più forti combattenti vadano sui robot, mentre col personaggio più forte magicamente, dedicati all'attacco della sfera che pende al centro dello schermo, Attacca la palla prima con la magia del fuoco, poi, una volta che sarà stata distrutta, passa al ghiaccio, cura, fulmini, terra, acido, tempo e, infine, la magia della luce... Una volta che il nemico sarà a terra, dovrai fare un'ultima piccola cosa: confrontarti con Apocalypse (!!!). In bocca al drago!!!

SIN (Marina da "Nonmiricordobene")

E' incredibile: esiste ancora qualcuno che non conosce i codici per questo gioco! Beh, io alla lunga non l'ho trovato così intrigante, comunque, se possono servire, eccoveli qui... Attivate la console premendo il tasto '\' (il tasto sotto l'ESC) e poi digitate:
wuss -tutte le armi
superfuzz -god mode
nocollision -noclip
wallflower -no target
spawn magnum -magnum
spawn shotgun -shotgun
spawn assaultrifle -assaultrifle
spawn rocketlauncher -rocketlauncher
spawn sniperrifle -sniperrifle
spawn heligun -un bel cannoncino direttamente dall'elicottero
spawn reactiveshields -scudi reattivi
spawn rockets -razzi a profusione
spawn coin -money
spawn health -salute al massimo
spawn cookies -pacchetino di biscottoni
spawn lensflare -effetto luce anziano

SOUTH PARK

Il cartone animato, visto a Dallas durante la visita agli uffici della ID, è davvero fatto male, anche se in effetti le storie sono troppo fuori di testa. Che dire invece del videogame? Beh, stendiamo un velo pietoso e lanciamo invece i codici, va! Premete ESC durante il gioco e selezionate Options, cliccate nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e digitate uno dei seguenti:
EGOTRIP -teste grandi dei nemici
BEEFCAKE -invincibilità
SWEET -tutte le armi e munizioni infinite
FRAMERATE -Frame Rate (ma va?)

STRATOSPHERE

Il Bossettone, si sa, non è uno che si lascia scappare dei commenti troppo entusiastici per niente (almeno in quest'ultimo periodo, all'inizio anche Barbie crea gioielli poteva piacergli!), perciò il fatto che lui stesso abbia definito innovativo 'sto gioco dovrebbe dirla lunga. Ad ogni modo eccovi qualche gaboletta che eviterà di farvelo prendere a noia...
Nella missione, premete Enter per attivare il modo messaggi e digitate i seguenti. Vogliate notare che in alcune versioni del gioco non ci sarà bisogno del @ davanti alle frasi.
@MISTER FREEZE SAYS STOP - Computer i mostri fermi.
@SHOW ME THE RESOURCE – tutti i floatstone aumentati di 50000
@GIVE ME THE ROCK – razzi aumentati di 50000
@MORE ORE FOR LESS - Ore aumentato di 50000
@MORE GREEN FOR ME – cristalli aumentati di 50000
@TALL TOWERS –centro di commando raso al suolo
@TECNO FREAKS – torre tecnologica rasa al suolo
@I GOT MY XRAY SPELLS – linea radar in linea
@I GOTTA SEE MORE - Radar zoom in meno
@GIVE ME A CLOSEUP - Radar zoom in più
@WEASEL WEASEL WEASEL - Vinci missione
@I WANT TO LOSE NOW - Perdi missione
@WAS THAT A MOUNTAIN - Super armatura
@BOMBS MAY FALL - Super proiettile Armatura
@OTHER FORTS MAY RAM - Super

fortezza armatura
@ROCKETS RED GLARE - Super proiettile danno
@BAA RAM EUE - Super fortezza danno
@ELECTRONS ARE FLOWING - Super energia
@BAM BAM BAM - Super mira
@WHOOSH BY THEM ALL - Super movimento
@BANDAGE ME QUICK - Super riparazione
@BUILD ME A SHAKE - Super costruzione (una scheggia costruendo)
@ARMORED BLUE - Super barriera
@NOW YOU SEE ME - Super mimetismo
@NO ONE CAN TOUCH ME - Super cacoon
@SILVER BULLET - Super argento rapido
@LOCK ON TARGET - Super stazione di ricerca bersaglio
@HOME ON THE RANGE - Super raggio del turbo
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES - Super osservatore
@WHERE'S THE BEEF? - Super cow

TOCA 2

Direttamente da Stefano "The Sushiman" Pallicca, dei trucchi per lo Svanoni (???), vabbé, anche se sono solo per lo XAM vedrò di pubblicarli pure per gli altri, ok? Ah, grazie mille! E per voi: ricordate che sono da inserire al posto del nome...
HANGOVER -modo ubriaco
REPEL -le macchine si spostano dalla strada
MOVIE -fumo
RUBBER -incidenti gommosi
TOPDOWN -visuale dall'alto
OUCH -nessun danno
HIGHJUMP -bassa gravità
DOUBLE -tutti i tracciati
CARTASTIC -tutte le auto
MOVIE -incidenti stupidi
SKINNY -modalità "wheels only view"
SKATES -doppia velocità, freni e tenuta
GIRDLE -dimensioni della strada, muri &Co. diverse dal normale
TIMEOUT -modalità "full championship distances"

TOMB RAIDER, LARA NUDA!

Ok, questa volta non è una banfa. Siccome mi sono lamentato del fatto che tutti quanti mi chiedessero i cheat per vedere la Sig.na Croft così come il chirurgo plastico l'ha fatta, qualcuno ha pensato bene di venire in mio aiuto. Quelli di seguito sono un paio di siti in cui potrete trovare il programmino in grado di trasformare il suddetto gioco in Nude Raider. E' inutile dire che noi non ci assumiamo nessuna responsabilità sui risultati della ricerca, né tantomeno sui bambini diventati repentinamente ciechi o su lavatrici intasate. Beccatevi 'sti siti così come sono, ringraziate "Diegoo" e basta! Enjoy!
http://www.hotmagma.com/tombraider/nrp/nuderaider.htm
http://nuderaider.home.ml.org

TOMB RAIDER 3 (scendere dai mezzi)

E' incredibile come un nutrito di persone non sia rimasto bloccato da un enigma ma da un semplice pulsante. Per poter scendere da un mezzo, che sia esso la moto, la nave o Dio sa cos'altro, basterà che premiate il bottone per la capriola da 180 gradi e, contemporaneamente, il tasto cursore sinistra o destra, a seconda del lato dal quale volete scendere... Ok?

TOMB RAIDER 3 (il Tempio di Puna e la casa di Lara)

Marco Allegri, da Cremona, ha trovato un modo più sicuro per superare la stanza B del Tempio di Puna. In effetti il sistema funziona tanto bene che io stesso non sono stato in grado di trovarlo! Bravo! Secondo questo estimatore di Lara, nella soluzione dicevo di tirare le tre leve subito prima che arrivi il tetto con le punte. Ma se provate a scendere stando a sinistra e provate a tirare un masso incastrato nel muro che si differenzia per colore (è marrone, al contrario della parete), il tetto si fermerà e voi avrete tutto il tempo di tirare le tre leve... Provate a controllare la presenza di questo masso e fatemi sapere se il buon Marco aveva ragione! Tanto per ripagarti della dritta, Marco, eccoti un'altra gaboletta per entrare senza troppi problemi nel circuito della moto nella casa di Lara. Purtroppo non ho altro visto che non esiste il codice per vedere il livello segreto su PC senza recuperare tutti i segreti! Ad ogni modo 'sta dritta è di Riccardo Rieti (e Cristian) da "nonsodove". Salite sull'ostacolo con la carrucola nel percorso di guerra all'esterno della casa di Lara, andate al bordo estremo verso destra, giratevi in modo da guardare uno dei suoi spigoli e saltate tenendo premuto il tasto "Ins" (penso il tasto per aggrapparsi, o forse quello per le capriole?) e lasciandolo prima di essere riatterrati. Ripetete l'azione alcune volte e vi ritroverete sopra all'intero ostacolo, da qui potrete saltare sopra al tetto della magione e da qui raggiungere immantinente la zona con la motoretta. Io sinceramente non ho potuto provarlo a causa del Prisco che, dopo due mesi, non mi ha ancora restituito il gioco, pensateci voi, a 'sto punto...Enjoy!

TOTAL AIR WAR

Uno che si fa chiamare Icaro a cosa potrebbe giocare se non ai simulatori di volo? Ok, a quanto pare questo allegro individuo a trovato un trucchetto niente male per TAW: si narrava di persone che avevano visto degli ufo giocando a TAW, ma si credeva fossero in preda a qualche non ben specificata sostanza stupefacente o in preda a postumi di sbronza del giorno prima. Beh in questo caso le visioni erano reali! Per poter combattere gli ufo basta creare, all'inizio del gioco, un nuovo pilota inserendo nelle due caselle del nome e del callsign, la parola ALIENS in minuscolo. Così facendo si potrà far partire il tutto e... sorpresa! Ma non basta , se si vorrà dare agli alieni un saggio della nostra bravura, basterà scegliere il combattimento personalizzato e alla fine della lista degli aerei selezionabili come nemici, troverete un paio di UFO con cui ingaggiare delle battaglie alla Indipendence Day (mamma che brutto film! NdFBS che fa finta di essere Max). Divertitevi!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Il gioco non mi è piaciuto per niente, una cosa è certa, comunque, questo secondo capitolo è certamente meglio del primo! Tanto per farvi chiudere un occhio sulle mancanze, eccovi il cheat definitivo che, insieme a quelli già pubblicati due numeri fa, completano il quadretto:
BEWAREOBLIVIONISATHAND - accesso al menu delle cheat nel gioco
Oltre a ciò, durante il gioco provate le seguenti combinazioni:
ALT-CTRL-B -boxes
ALT-CTRL-R -pioggia
ALT-CTRL-W -vento
ALT-CTRL-S -neve
Per aggiustare la mira, invece, quando siete nel raggio dell'obiettivo, premete ALT-CTRL-T. Fate fuoco col display di puntamento con le coordinate X-Y. Usate i tasti cursore per aggiustare le coordinate, poi tornate a 0-0. Ora l'arma e puntata e molto più precisa di prima... almeno così si dice!

X-GAMES PRO BOARDER

Il gioco lo ha recensito il Kikko Conte, lo stesso tarantolato del filmato di Carima '99 e il medesimo che, un paio di numeri addietro, ha scritto la pagella della suddetta partita non azzeccandoci per nulla sui voti (ve lo dice uno che ha dovuto sorbirsela come spettatore per un ora e passa!). Ok, d'accordo che io mi sono beccato un bel 4 per meriti linguistici, però...
Mosse per lo Half Pipe:
McTwist: premete SU e DESTRA e gira per 540 (getting wide air helps)
Rodeo 7: Premi GIU e SINISTRA e gira a 720
Rodeo 5: Premi GIU e Sinistra e gira a 540
Crippler: Premi Giu e Sinistra e gira 360 in aria
Mosse per i tracciati: Rodeo 7: come in half pipe rodeo
Misty 7: Premi SU e DESTRA e Gira a 720
Misty Flip: Premi SU e DESTRA e Gira a 540
Per il secondo giocatore :DESTRA=SINISTRA e SINISTRA=DESTRA

ZELDA 64
(Danilo dal Villaggio di Kakariko)

Ciao Danilo, questo è l'ultimo aiuto che darò per Zelda, visto che ormai vi arrivano più richieste su 'sto gioco che per i titoli su PC. Per poter entrare nel pozzo del Kakriko Village, dovrai fare in modo che Link diventi grande, cioè dovrai recuperare la spada incantata (diciamo che dovrai ritrovare tutte e 3 le pietre magiche)... Una volta fatto ciò, entra nel mulino e parla col tizio dell'organetto: l'uomo ti dirà che tu sei già stato lì da lui e gli hai suonato una certa melodia con la quale hai fatto svuotare il pozzo (te la ripeterà). Ora, scendendo la scaletta del pozzo, troverai la strada bloccata da una frana... Da qui non c'è modo di passare, perciò dovrai tornare al Tempio della Luce, reinserire al proprio posto la spada e, così facendo, ti ritroverai ancora da bambino nel passato! Al villaggio di Kakariko, ora basterà entrare nel mulino, suonare la melodia imparata nel futuro e dare un'occhiata al pozzo così svuotato che, fortunatamente, non avrà ancora l'entrata crollata... La Lens of Truth dovrebbe essere qua dentro. Bello eh? Alla prossima!

L'ANGOLO DEL FUORI TEMA!

Luke, dopo aver visto Ben ucciso dal malvagio Darth Vader, decide di andare ad allenarsi al paludoso pianeta Dagobah, dove risiede Yoda, l'ultimo dei Maestri Jedi. L'allenamento è tanto estenuante che mai come ora l'apprendista si renderà conto dell'utilità del deodorante ascellare al pino...

TIPS

THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU! (PRIMA PARTE)

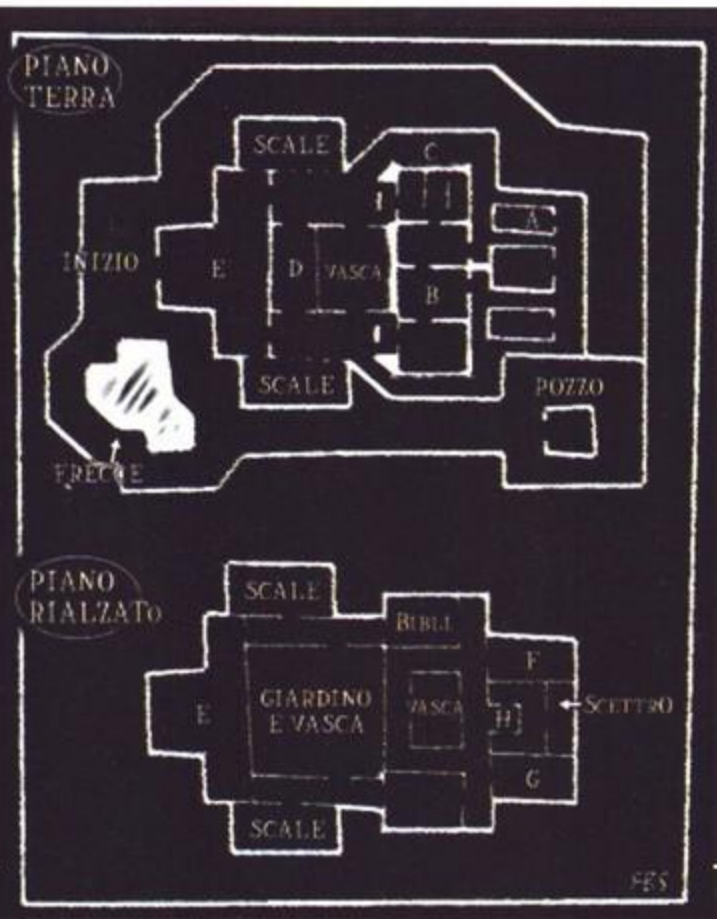
Le promesse sono state mantenute, e anche se con qualche mese di ritardo, anche questo gioco è stato finalmente "sollato". Come ho detto in sede di review nel mio box, Thief sarebbe potuto essere un vero e proprio capolavoro se non fosse stato per quel paio di pecche che si porta dietro: la realizzazione tecnica (grafica in primis) è la mancanza della traduzione in italiano. Quindi, se volete terminare il gioco e godervelo appieno, o vi leggete la guida seguente oppure fate una capatina a casa della Regina Madre, visto che in parecchie occasioni dovrete capire frasi anche senza poterle leggere sotto nei sottotitoli... beh, un prezzo minimo per un gioco così diverso da tutti gli altri shot'em up in soggettiva, no?
Per la cronaca: questa è la soluzione del gioco a livello Expert, quello che, per inciso più degli altri merita di essere giocato. A 'sto livello di difficoltà vi saranno molti più enigmi delle versioni Normal e Hard (ci l'avrebbe detto, eh?), perciò, semmai voi non foste stati così coraggiosi da finire il gioco a questo livello di difficoltà, non vi resterebbe che saltare alla parte che vi serve lasciando perdere quelle "in più"...
OK? Bravi, ora iniziate a scaldarvi: là fuori ci sono tantissime persone ricche e grasse che aspettano solamente di essere alleggerite da voi! Ah, quasi dimenticavo: con una "semplice" voodoo2, è possibile giocare al gioco anche in 1024x768, abbassate al minimo la luminosità dello schermo e strabiliate (grazie Ghisla)! Enjoy!

Fabio "FBS" Simonetti

CHI VA COL LADRO IMPARA A LADRARE -TECNICHE GENERALI-

Bene, bene, dopo l'infarinatura generale avuta grazie all'allenamento, il miglior modo di ottimizzare le proprie tecniche è sul campo. Cercate solo di ricordare questa massima: il buio è il vostro migliore alleato, il silenzio è il vostro asso nella manica e la sorpresa la vostra arma migliore. Fino a quando il vostro indicatore di luce nella parte bassa dello schermo rimarrà nero e voi non camminerete su superfici rumorose (piastrelle, ferro o legno vecchio), allora sarete al sicuro e non verrete avvistati nemmeno se il vostro nemico disterà solo qualche centimetro da voi (inginocchiandovi aumenterete questa invisibilità). Capite dunque da soli quanto possano essere utili le frecce all'acqua per spegnere le torce, quelle caricate al muschio per facilitarvi il passaggio in zone rumorose, e quelle con la corda che, oltre alla funzione più ovvia, potrebbero levarvi dai pasticci più di una volta, visto che normalmente l'avversario che sente un rumore, tenderà a guardare per lo più all'altezza dei suoi occhi senza guardare su...
Oltre a ciò, non sottovalutate l'utilità dei tasti per sbirciare dietro gli angoli (lean right/lean left), e sappiate che una persona che non si aspetta la vostra presenza, tenderà a non alzare la guardia e perciò potrà essere abbattuta con un singolo colpo di Blackjack o, nel peggiore dei casi, con una singola freccia o fendente di spada. Questo fatto non giustifica comunque uno scontro diretto, è consigliabile il borseggio al duello, visto che con tutta probabilità l'uomo che affronterete sarà molto meglio di voi in combattimento (siete ladri, non guerrieri, non dimenticatevelo!)...
Per l'equipaggiamento, è importante avere sempre con voi almeno un paio di pozioni curative extra e altrettante frecce con corda (tanto le potete riutilizzare raccogliendole), se poi volete andare sul sicuro e avete soldi in più, allora qualche freccia all'acqua non fa mai male. Un ultima cosa: per rubare qualcosa dalla cintura di qualcuno, basterà avvicinarsi abbastanza da far "illuminare" questo qualcosa, e poi premere il pulsante per raccogliere gli oggetti... Mani di fata!

MISSIONE 1: LA CASA DI LORD BAFFORD



Sapete come si dice: quando il gatto non c'è i topi ballano, e in effetti per voi è ora di ballare! La vostra prima missione sarà introdurvi all'interno della magione di uno dei grassi ricchi di cui sopra e rubare un prezioso scettro tenuto ai piani alti dell'abitazione. La cosa difficoltosa è che a livello Expert dovrete anche recuperare oggetti per un totale di 700 monete d'oro (350 in Hard) e, oltre a ciò, uscire dalla villa senza uccidere nessuno: siete dei ladri con un codice d'onore, dopo tutto!
Ok, vi ritroverete così per le strade della città. L'entrata della casa sarà curata da un bel gruppetto di guardie, perciò lasciatela perdere, andate invece a recuperare le frecce nella zona indicata sulla mappa: le troverete subito dopo una caldaia, al di sotto dell'arcata di roccia, nell'alcova dello stipite di sinistra.
Ora potrete decidere come raggiungere l'area che Cutty, il vostro ricettatore di fiducia, vi ha indicato come l'unico passaggio per l'interno della magione: un pozzo poco protetto. Due i sistemi per arrivarci: tramite le fogne oppure a piedi per le vie del centro. Semmai decideste di arrivarci col primo metodo, aprite una delle numerose botole sparse per le strade, scendete la scaletta e tenete le orecchie aperte: la botola antistante l'area che vi interessa sarà custodita da una guardia ubriaca che starà cantando come un usignolo. Se invece vorrete essere più diretti, non dimenticatevi di nascondervi nell'ombra non appena sarete in zona...
In entrambi i casi, per poter entrare nella catapecchia avrete bisogno di un mazzo di chiavi tenuto dalla guardia amante del vinello; potrete rubargliele di sottecchi oppure colpirla col blackjack per poi occultarne il corpo (c'è un suo compagno che pattuglia e semmai vi beccasse sarebbero guai).
Tuffatevi dunque giù per il pozzo e nuotate verso il fondo del canale. Arrivati nell'atrio con l'acqua che piove dal soffitto, se provate ad andare in apnea dovreste beccare un'area segreta contenente un centinaio di monetine, anche se prima dovrete togliere di mezzo quegli schifosi ragni succhiasangue! Tornati nel condotto principale, di lì a poco sarete nelle cantine di Lord Bafford...
L'area che vi appresterete a visitare non è mappata, è comunque semplice da superare. Vi saranno solo due guardie e se terrete bene le orecchie teste, saprete sempre dove sono. Seguitene una badando bene di non farvi sentire (occhio ai pavimenti "rumorosi") e, non appena potete, colpitela con la mazza alla nuca così da farla svenire. Imboscate il corpo e poi cercate le scale per i piani alti. Semmai lo riteneste utile, potreste anche spegnere qualche torcia usando le frecce caricate ad acqua (l'arco ad acqua era il passatempo preferito dei bambini del medioevo).

THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU!
(PRIMA PARTE)

Partirete dalla stanza "A" del piano terra. Aprendo le casse avrete altre monete, voi fate man bassa di tutto e poi continuate per i corridoi dell'area. In "B" vi sarà la cucina, io però vi consiglio di passare per il corridoio "C" a nord, dove l'ennesima guardia ubriaca non darà problemi... Siate certi di visitare "D" dove, tra bottiglie varie, dovreste trovare qualche oggettino prezioso. Una buona tecnica per evitare le guardie è stare dietro alle colonne e, naturalmente, sgattaiolare il più lontano possibile dalle lampade. La vostra meta finale sarà una delle due stanze indicate con "SCALE" sulla mappa, badate bene però: qui in effetti il passaggio non sarà unico ma per ogni "SCALE", vi saranno 4 aperture: una per i piani superiori, una che conduce ad un'uscita laterale del palazzo, una ad una stanza senza uscita e un'altra verso la locazione "E". Mi raccomando: lasciate perdere l'area "E", ci sono troppe guardie e il rischio è altissimo! Ad ogni modo, il fine ultimo saranno i piani alti, perciò scegliete bene.
Attenzione alle eventuali guardie sulle scale, appena vi daranno le spalle colpitele col blackjack! Dirigetevi alla biblioteca per avrete una collana d'oro e una pergamena, poi, da qui, cercate di attendere il momento giusto per avere la chiave della camera in cui è tenuto lo scettro. A livello di difficoltà Normal, potrete averla in due modi: rubandola a una delle guardie, oppure entrando nella stanza da letto di Lord Bafford ("F"), in Hard ed Expert, invece, dovrete per forza rubarla... Fate comunque una capatina nella camera del padrone di casa, visto che così potrete finalmente mettere mano ad altri soldini completando la raccolta dei 700/350 denari, se poi proprio volete essere ricchi, andate in "G", dove due bottiglie d'oro vi appesantiranno ulteriormente le tasche! Consigli generici per il furto della chiavetta: appostatevi in un angolo buio attendendo che la vittima vi dia le spalle, e camminate il più possibile sui tappeti. Nel caso non ce la faceste e qualcuno vi sentisse, rimanete immobili nell'ombra e magari state pure accovacciati.
Bene, con la vostra nuova chiavetta, aprite la porticina per "H", anzi, tutte e due le porticine in "H", visto che per fregare la guardia qui presente dovrete sorprenderla alle spalle col solito blackjack, o cercare di attirarla verso una porta (le frecce sono ottime per far rumore) mentre voi passerete dall'altra raggiungendo lo scettro. Rubato l'artefatto sulla mensola e fuggite tornando al piano di sotto (rifatevi all'indietro il percorso di prima).
Al salone, girate finalmente verso "E", certo non sarà una fuga leggiadra come quelle di Lupin, però la cosa più conveniente da fare ora sarà aprire il cancello principale con l'apposita levetta, gettare una bomba al fosforo e, mentre le guardie dell'ingresso saranno accecate, scagliarvi alla massima velocità tra di loro raggiungendo la strada... E bravi bricconcelli!

MISSIONE 2: LA PRIGIONE DI CRAGSCLEFT

Cutty è stato arrestato e sbattuto in prigione dalla Chiesa stessa: gli Hammerites. Se volete vedere qualche soldo dal vostro precedente incarico, dovrete tirarlo fuori e in più, intanto che ci siete, potreste agevolare qualche altra entrata economica e un paio di amicizie: rubare ricchezze per almeno 1000 monete d'oro (500 per l'Hard), salvare un certo Basso la cui sorella potrebbe esservi grata, e ritrovare la Mano della Gloria di Issyt il mendicante. Due soli problemi: per il vostro solito codice d'onore non dovrete uccidere nemmeno un guardiano, e per arrivare alla prigione dovrete risalire una miniera abbandonata pullulante di creature mefitiche! Oggetti che vi consiglio di comprare: qualche freccia all'acqua.

-L'APPROCCIO ALLA PRIGIONE-

Fatevi un bel bagnetto nel fiume e, dopo la parte in apnea (intanto che ci siete, raccogliete il minerale sul fondo), eccovi all'interno del complesso. Date un'occhiata alla mappa e ricordatevi di non lasciarvi indietro le pietre argentee o quelle dorate: sono minerali che valgono una fortuna!
Un'altra cosa: non fermatevi a guardare i cadaveri, se lo faceste questi ultimi si alzerebbero e tenterebbero di farvi diventare un loro amico!
Bene, la vostra prima meta sarà la zona con l'ascensore; a seconda del livello di difficoltà che avete scelto, quest'affare vi potrebbe servire per raggiungere immediatamente il piano più alto del luogo, oppure semplicemente per scendere di un livello e guadagnare solo qualche gadget. In quest'ultimo caso, capirete di non poter arrivare ai piani alti poiché i pulsanti della console di controllo del pianale non saranno tutti accesi, così non vi resterà altro da fare se non cercare una via alternativa... Nell'area con quegli strani elettrodi funzionanti, oltre a un cadavere da non avvicinare, troverete un'apertura nel muro che condurrà al piano superiore: fino ad un ponte crollato. Camminando sul cornicione che fa il giro della stanza (è una sorta di torre), arriverete sotto all'altra estremità del ponte. Per salire alla sua altezza, arrampicatevi nell'apertura indicata in foto, salite sulla sua balaustra e da qui nuovamente su nell'ennesima apertura. Eccovi al piano più alto!
Non fermatevi a far amicizia con gli zombie nemmeno se vi offrono delle caramelle! Andate invece all'interno della chiesetta così da raccogliere la fiala di acqua santa, la pozione dietro la colonna, qualche freccia all'acqua e gli oggetti d'oro nel muro mezzo crollato. Se proprio i non morti continuano a darvi problemi e volete liberarvene, non sprecate frecce ma attirateli tutti al più vicino lago: loro entreranno e poi, a metà strada, affogheranno irrimediabilmente!
L'accesso alla fabbrica ora sarà solo questione di minuti: preferite la scalinata piantonata da due guardie, oppure la cantina? A voi la scelta, siate solo sicuri di camminare nelle zone più scure e di usare la mazza per atterrare rapidamente ogni uomo: semmai dovessero estrarre le spade sareste morti!
Ora, a seconda dell'entrata che avete scelto, sulla mappa potreste essere all'ascensore della fabbrica, oppure alla parte segnata con la freccia e la scritta "Per la miniera" (sempre in Fabbrica, comunque). In entrambi i casi, si rivelerà più utile dirigervi da subito fuori dalla zona, visto che pullulerà di guardie e di metalmeccanici intenti a costruire martelli. Una tecnica buona? Salire sulla balconata che dà sul centro di produzione, farvela il più silenziosamente possibile, attendere che sotto non vi sia nessuno e poi, saltando oltre la balaustra, correre a perdifiato nel corridoio che ho indicato con "Per la Prigione"! Una volta al piano superiore, eccovi finalmente arrivati...

-LA PRIGIONE-

Ok, ma in quale area saranno Cutty, Basso e Issyt? E soprattutto, saranno al primo o al secondo piano? Di tutti 'sti problemi propongo di occuparsene dopo, che ne dite prima di appesantirvi un po' le tasche andando a rubare nelle camere dei soldati? Ottimo allora, state attenti ai posti di guardia, ai periscopi che pendono dai soffitti (semmai vi faceste inquadrare alla luce suonerebbe l'allarme), e ad ogni bivio prendete per la strada per il braccio 1 della prigione. Ah, se vi dovesse capitare di beccare una guardia a portata, colpitela e fregatele la chiave: più avanti vi sarà davvero molto utile!
Semmai vi chiedeste come si legge la parte di mappa dedicata alle celle, sappiate solo che voi, arrivando dal piano sottostante, dovreste giungere al primo livello delle prigioni in corrispondenza di una delle 4 frecce più esterne al mio disegno, e più precisamente da quella più vicina al braccio che avete scelto di visitare... Esempio: visto che ora la nostra meta saranno le camerate e vi ho già detto di seguire quella per il primo, apparirete in corrispondenza della freccia esterna in alto a destra. Le quattro più interne indicheranno le scalinate verso il secondo piano, ma questo lo vedremo più avanti...
Superato l'atrio delle celle 1 (come nell'allenamento, camminate solo sulle ombre del pavimento), seguite la freccia indicata come "Barracks", e date poi sfoggio delle vostre doti di ladro. Non credo ci sia bisogno di una mappa per farcela, ricordate comunque che è buona norma dare un colpetto sulla nuca a tutte le guardie che incontrate: una in meno ora equivale a una facilitazione in più dopo, siate solo sicuri di farlo al buio e di prenderle alle spalle! Ah, la chiave delle casseforti al piano superiore l'avrà la guardia che passeggia sul balcone esterno... Quando sarete contenti del vostro gruzzoletto, tornatevene pure indietro.
Ok, ora la liberazione dei vostri amici. La prigione ha 4 blocchi, in ogni blocco vi saranno diverse celle, disposte, come sicuramente avrete visto, su due piani. Per ognuno dei quattro blocchi vi sarà un registro in cui saranno segnati i nomi dei prigionieri per quella determinata branca. La cosa brutta è che i suddetti libroni si troveranno in stanzette di sicurezza (con tanto di guardia) al secondo piano... Un aiutino: Cutty è nella quarta sezione, Basso sarà alla terza, mentre Issyt si trova alla prima...

-LA MANO DI ISSYT-

Iniziamo da Issyt visto che siete più vicini. Salite al secondo piano e date un'occhiata: dovrete trovare il modo di attirare la guardia al di fuori della stanzetta o, se avete una chiave rubata ad un suo collega (è rossa), aprire il lucchetto della porta e colpirla mentre è girata. In entrambi i casi badate di muovervi nelle zone illuminate solo quando l'uomo è girato.
Controllando il libro sul tavolino, saprete che i resti di Issyt sono nella cella 9. Gli interruttori non sono in ordine numerico ma sono messi nell'ordine stesso delle celle, per tanto la prima colonna avrà il 2, 4 e 6, la seconda 1, 3 e 5, mentre la terza 7, 8, 9 e 10. Agite sulla terza leva della terza colonna da sinistra, andate alla cella e raccogliete la mano sinistra: la Mano della Gloria!

-LA FUGA DI CUTTY E LA PERGAMENA DEL CORNO-

Ora è la volta di Cutty. Tornate nell'atrio e seguite i cartelli per la sezione 4. Nel primo androne dopo il cartello con le indicazioni 3 e 4 (quello con la guardia e il periscopio), a destra potrete trovare un passaggio da fare acquattati che vi farà guadagnare qualche soldo, delle frecce e una piccola chiavetta. Tra l'altro, una pergamena accanto al cadavere vi farà sapere chi diamine era quel poveraccio: un amico di un certo Felix e del nostro Cutty, che nomina un certo corno d'inestimabile valore e ne descrive la posizione... Per sicurezza non converrà tenere il foglio?
Passate davanti alla guardia solo quando la luce mezza fulminata si sarà spenta. Arrivati al secondo piano dell'area 4, rifate quello che avete già fatto in precedenza, poi controllate il registro: Cutty è nella cella 6, quindi agite sull'ultima leva della prima colonna, poi scendete di sotto e parlate all'uomo. Prima di crepare per problemi respiratori (chissà che cosa gli hanno fatto ai polmoni quegli inquisitori), vi parlerà di Felix e di un corno. Alla lista degli obiettivi ne verrà aggiunto uno, voi però l'avete già portato a termine: trovare l'uomo di cui sopra e la pergamena che parla dell'ubicazione dello strumento musicale! Non andate troppo in là con la fantasia comunque: c'è ancora un obiettivo da portare a termine!

-BASSO E LA FUGA-

Andate nella branca numero 3, salite alla solita guardiola (occhio alle zone illuminate e alla guardia), sistemate il piantone come avete fatto in precedenza e controllate per l'ennesima volta il registro: Basso è nella cella 4, seconda leva colonna centrale. Scendete da lui e scoprirete una cosetta non del tutto positiva: è svenuto e dovrete portarlo fuori in spalla! Beh, poco male, almeno eviterà di dirvi balle sulle condizioni di salute della sorella!
Rifatevi la strada all'inverso fino a raggiungere l'ascensore della miniera (il primo che avete trovato), saltateci sopra e premete il secondo pulsante dall'alto. Arrivati a destinazione procedete lungo i corridoi e sarete finalmente fuori all'aperto!

NEXT

MISSIONE 3: GIU' NELL'OSSARIO

Questa volta quello che dovrete fare sarà abbastanza specifico: agirete solo per voi stessi! L'incarico prevede la discesa in alcune catacombe maledette, il recuperare il famoso Corno di Quintas e, insieme ad esso, gioielli e monete per un totale di 2000 denari (1000 a livello Hard). Ah, quasi dimenticavo: intanto che ci siete, perché non mettere le mani su due pietre preziose gemelle chiamate Mistic's Soul e Mistic's Heart (quest'ultima solo se state giocando a livello Expert)? Oggetti extra da comprare: più frecce all'acqua e fiaschette d'acqua santa possibili.

-CATACOMBE-

In questo livello, l'oggetto più importante di tutti sarà la vostra bussola. Usatela spesso per orientarvi nella mappa e non dovreste avere grandissimi problemi; ricordate solo che l'ago rosso è il nord!

Dopo essere scesi attraverso il passaggio con la corda, eccovi nel solaio della camera 1. Attraverso alcune assi rotte, potrete vedere di sotto un simpatico zombie; calatevi giù con la corda, facendo molta attenzione e saltando, se volete evitare di finire mangiati dal non morto, sulle piattaforme che spuntano dalla parete. Una volta a destinazione, cercate il passaggio verso la stanza 2 (a sinistra) e da qui, attraverso una sorta di scivolo, cercate di raggiungerne il pavimento. Se volete, prima di scendere lo scivolo, fate una capatina nell'area 3, dove un cadavere di uno sgherro di Felix vi farà capire che la missione del suddetto ladro non sta andando poi così bene...

La cappella della locazione 4 segnerà in maniera definitiva il vostro passaggio dal Vault South al Vault North; nella stanza seguente date un'occhiata alle tombe a parete: dovreste trovare un'urna d'oro, ma attenzione alla trappola a dardi, state bassi! In 5, usate la fune per calarvi di sotto, fate man bassa del contenuto degli scrigni e poi, tuffandovi in una delle due vasche, dirigetevi in apnea verso la camera accanto al punto 6. Altre due cassette celeranno altrettante trappole e alcuni gadget (tra cui alcune utilissime frecce di fuoco), dopo averli raccolti scendete la scaletta nell'angolo, badando bene di saltare giù il più lontano possibile dalla piattaforma a pressione, se non lo faceste poco dopo avreste un mal di testa da guinnes (non la birra, un sasso!)!

Ok, da questo punto in avanti si dipaneranno le gallerie dei Burrick: degli strani dinosauri che per attaccare usano gas nervino. Semmai doveste affrontarli in combattimento, non stategli mai per troppo tempo davanti, continuate a muovervi in tondo attorno a loro colpendoli con la spada. Il trucchetto per potersi orientare qui è seguire al contrario le frecce disegnate dai ladri di Felix, siccome però voi avete la mappa dell'intero complesso, potete permettervi una maggiore libertà. Per ora la vostra meta finale sarà il primo dei due laghi dove, dopo una bella nuotata, potrete arrivare alla zona 7, una stanza con piastrelle a pressione che, sconfitta, vi farà ottenere altre frecce di fuoco e un'utile dritta: "Per avere la Mistic's Soul ci sarà bisogno d'incendiare qualcosa in una certa locazione"...

Tornate su fino alla stanza più grande delle gallerie; siete liberi di gironzolare per il posto così da recuperare qualche minerale d'argento, poi però dovrete necessariamente arrivare al secondo lago e da qui uscire attraverso il passaggio indicato come "Ossario Stanza 1".

-L'OSSARIO-

La leggenda dice che è qui che si trova il mitico Corno di Quintas e le due gemme gemelle, e in effetti ogni tanto, tra gli enormi stanzoni ottagonali, potete sentirne echeggiare chiaramente le note dello strumento e sentire la puzza dei cadaveri di tutti quelli che hanno tentato di ritrovare i gioielli! Beh, vedete di non finire come loro, sapete, essere uno zombie non è poi così bello: la polizia di Raccoon sempre alle calcagna, cavalieri in armatura che vi sparano lance, supermercati pieni di roba ma chiusi a chiave, ecc...

Per semplicità, ho voluto rappresentare le stanze solo con degli ottagoni numerati, anche se dietro al tutto vi posso assicurare che ci ho perso davvero molto tempo (disegnarli è stato facile, capirne la disposizione topografica un po' meno!). La cosa migliore da fare per non perdersi è usare spesso la solita bussola e tener conto delle descrizioni generali che darò di ogni locazione, quindi non disperate se non siete abituati alle mappe cartacee, vi darò una mano io!

Ok, iniziamo con un bel giretto del piano sottostante così, tanto per guadagnare qualche monetina. La zona da cui partirete sarà la 1: una stanza con una grossa colonna centrale con ben poche cose interessanti. Non perdete tempo con gli zombie ma evitateli semplicemente camminando verso la 2. Raccogliete tutto ciò che vedete appoggiato sui davanzali delle tombe a muro o per terra, compresa la strana gamba scheletrica d'oro: un oggetto che, insieme alle altre parti che compongono lo scheletro d'oro, vi servirà per guadagnare qualche utile gadget (vedi sezione della Mystic's Soul). Lasciate perdere la scalinata della camera 3 che scende alla zona allagata, ma magari salite la scaletta che si trova dall'altra parte del pozzo 4, dove, in cima alla tomba più alta, avrete un'urna cineraria d'oro (occhio alla trappola, fate il giro esterno). Tra le altre cose, se avrete il coraggio di buttarvi in acqua in 'sto posto, dovreste trovare il braccio sinistro del misterioso scheletro d'oro, galleggiante tra i flutti...

La locazione 6, quella con la rampa di pietra che sale al piano superiore, sarà il collegamento tra il primo piano e quelli superiori, quindi tenetela ben presente. Nella 7 ecco finalmente la sorpresa: il cadavere di quel fesso di Felix e il suo diario che spiega qualche peculiarità del corno. Nella 8, o meglio, nella sua zona più interna, il braccio destro d'oro e una bella anfora; badate però di non avvicinarvi troppo ai cadaveri se poi non volete che vi seguano come cagnolini.

La 9 è una stanza chiusa dall'unica porta di legno del livello. Appena la aprirete, una frana cadrà dall'alto, perciò o entrate subito oppure aspettate che i sassi abbiano toccato terra, non entrate con circospezione se non volete finire male! Dietro ad alcune pietre ecco l'ennesima anfora preziosa. Perfetto, ora siete pronti per una gita ai piani alti.

-LA GEMMA MYSTIC'S HEART-

Salite la rampa 6 così da ritrovarvi nella camera 10 del secondo piano. Saltate sulla scaletta a pioli immediatamente davanti a voi e, una volta in cima, saltate sulla superficie che forma l'ennesimo piano. Imboccando l'unico corridoio disponibile, di lì a poco sarete alla zona 11: una grotta con due rampe laterali protetta da un Burrick. Lasciate perdere la creatura e andate direttamente in 12, dove dovrete scendere da una asse fino a raggiungere il pavimento della stanza. Non vi sono trucchi per farcela, dovrete sol avere equilibrio e non avere le chiappe di piombo (ovvero essere rapidi e decisi)... Magari prima passate un po' di tempo a studiare le traiettorie dei dardi.

La 13, il primo vero enigma del livello. Dalla piastra all'ingresso si legge "Colui che attira lo sguardo dei Guardiani sarà distrutto", perciò, in linea teorica, se finite davanti a una delle statue sarete uccisi. Ma qual è il davanti di 'sti affari? Beh, guardate il loro basamento: è triangolare e per superare la stanza non dovrete mai intersecare le linee immaginarie che partiranno dal vertice che corrisponde alla parte anteriore di ciascuno... Insomma, la cosa non è difficile: andate verso sud in modo da tenere la colonna di destra alla vostra destra e la prima statua alla vostra sinistra, continuate dirigendovi all'estrema destra della sfilza di quattro colonne sul fondo della camera, poi iniziate a zigzagare tra queste ultime partendo in senso antiorario dalla quarta (quella all'estrema destra della fila, insomma) e facendovi la terza, la seconda e la prima. Toccato il muro a est, passate tra la statua e la prima colonna per poi uscire dall'area. Semplice, eh?

Ok, passiamo alla 14: una bazzecola! State all'esterno dell'area che si illuminerà tentando di non farvi vedere dallo scheletro guerriero, andate allo scrigno, apritelo, fregate la gemma ed entrate nell'alcova per essere teletrasportati all'undici.

-LA GEMMA MYSTIC'S SOUL-

Nuovamente al 10, scendete fino alla base della scaletta a pioli e girate a destra così d'arrivare al 15. Tenete la destra così d'arrivare alla 16 e da qui voltate nel corridoio segnato dai martelli lucenti. La locazione 17 alti non sarà che una sorta di area di riposo, badate solo di non passare sulla luce al centro della zona, altrimenti sarete bersagliati dai dardi magici. Scendendo una delle due scalette in legno, arriverete a una sorgente d'acqua santa e a una tomba dorata. Lì accanto troverete le parti mancanti dello scheletro d'oro: la testa e la gamba sinistra. Per la cronaca, ricordo dove avete trovato le altre parti del corpo: il braccio sinistro galleggiava nel pozzo 4; la gamba destra era tra la camera 2 e la 3; mentre il braccio destro era nella camera interna della locazione 8. Gettando tutte 'ste cosette nel sarcofago, appariranno delle frecce di fuoco, delle frecce all'acqua e una fiala d'acqua santa... Non male, eh? Bene, ora tornate su e continuate il giro fino al 18: la Hall delle Fiaccole.

Sfruttando le frecce incendiarie, date fuoco a tutte e 5 le torce poi, quando gli zombie inizieranno a uscire dalle loro camerette, gettatevi nel pozzo d'acqua che si sarà aperto, e nuotate fino alla zona 19. La vostra meta sarà la cima della scalinata, peccato che l'elevato numero di trappole non vi permetta un attacco frontale. Fate il giro tenendovi vicini al muro di sinistra così d'arrivare senza problemi fino alla balaustra della scalinata. Usate una freccia con corda sulla trave del soffitto e arrampicatevi cercando di cadere sul corrimano. Da qui non credo vi siano problemi per arrivare alla gemma, no? Bravi, allora prendetela rimanendo a distanza di sicurezza e allontanandovi prima che le trappole vi friggano! E se potete riprendete la freccia con la corda: 'ste cose mica ve le regalano!

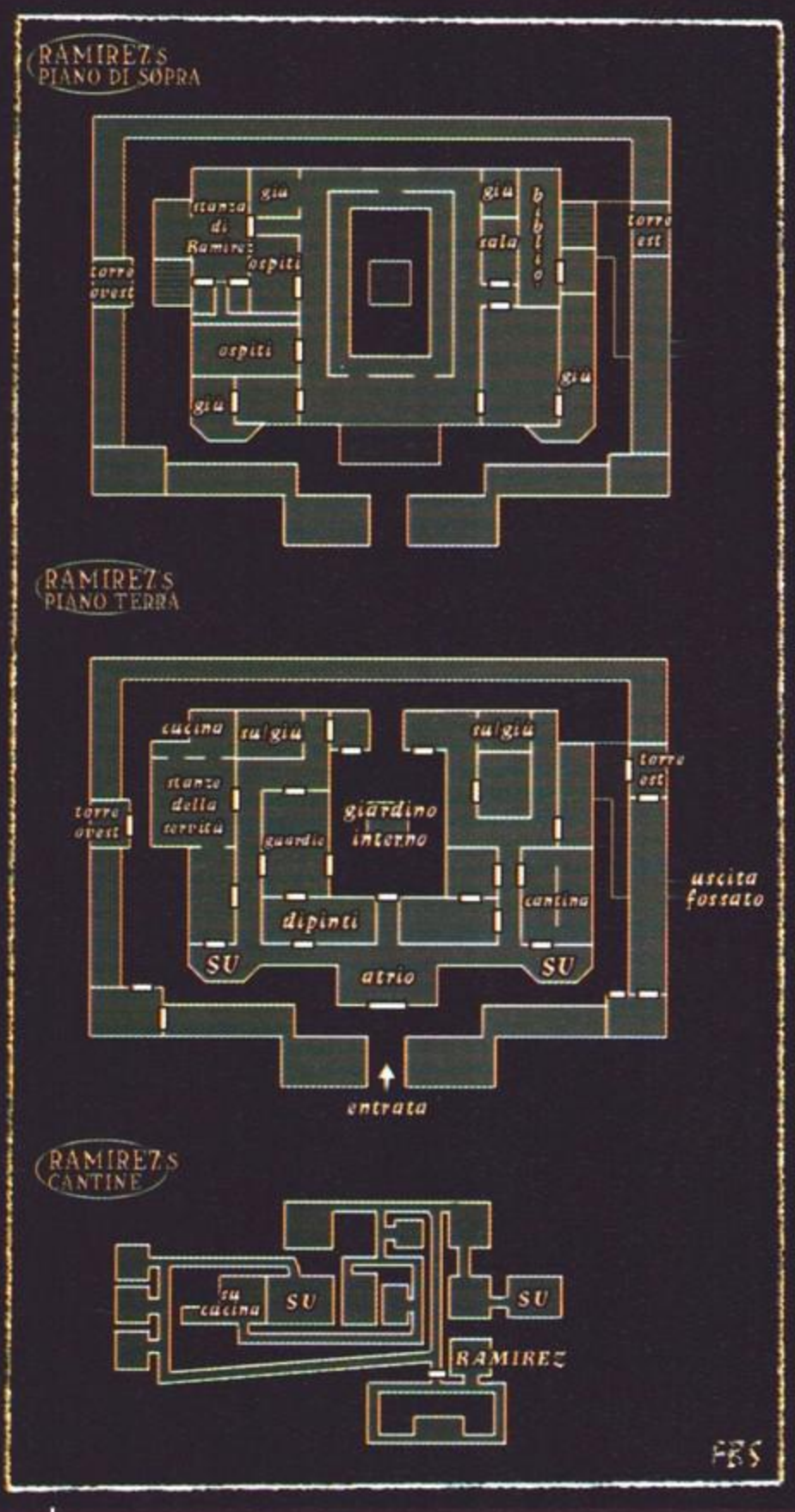
-IL CORNO DI QUINTAS E IL RITORNO-

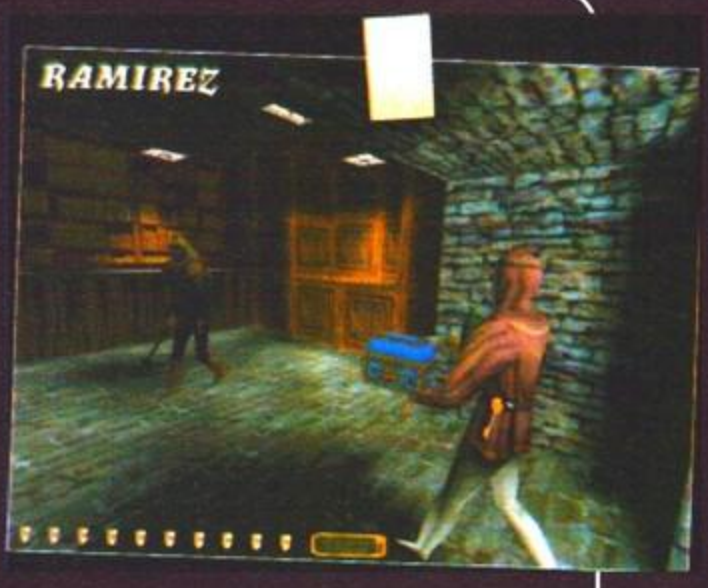
L'ultimo obiettivo è il più facile, ora che sapete un po' com'è fatto il livello. Tornate indietro fino alla solita locazione 10 e da qui prendete la strada a sinistra passando all'esterno fino alla 20 (occhio al dardo di fuoco!). Noterete che la passerella principale si divide in due brache: una va in direzione della locazione 21 e l'altra va verso la 23. Se vi servono soldi, vi consiglio prima di visitare la 21 dove, trovando il passaggio per la 22, potrete usare una freccia a corda per scendere di sotto e rubare un paio di diamanti (occhio alla trappola e allo scrigno nascosto dietro a una delle colonne). Se avete già raggiunto la quota di 2000 monete (1000 in Hard), allora andate pure alla 23 e da qui salite le scalette imboccando un secondo passaggio che vi riporterà si alla 20, ma ad un piano più alto. Affrontando le trappole a dardi, seguite il percorso segnato sulla mappa come "Corno" ed eccovi in un altro gruppo di gallerie.

Non vi preoccupate dei dinosauri: sono più mansueti di quelli dei Flinstones a causa della musica del corno e a voi non resterà che dirigervi verso la sezione in muratura a destra per poter arrivare alla torre dei Quintas. Salite la bertesca fino in cima, raccogliete l'artefatto e scendete di sotto rifacendovi le grotte alla massima velocità: i Burrick questa volta non saranno più in trance! Tenete la sinistra ed entro breve raggiungerete ancora l'ossario. Rifacendovi al contrario tutto il percorso di prima (so che è un po' lungo, ma un po' di ginnastica non fa mai male...), vedete di arrivare fino alla stanza 1 delle catacombe, arrampicatevi sulla corda e poi ancora più su fino a vedere la luce del sole!!! Ops, è notte...

THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU!
(PRIMA PARTE)

MISSIONE 4: ASSASSINI





Finalmente qualche notizia positiva: i vostri introiti vi hanno permesso di migliorare un po' il vostro equipaggiamento e ora, oltre al buio e al silenzio, tra le vostre armi spiccherà pure una serie di grimaldelli (lockpick) niente male! Per poterli usare basterà sceglierne uno dei due (quello a testa triangolare o quello a testa quadrata) e porsi davanti alla porta d'aprire tenendo premuto il pulsante d'azione. A 'sto punto potreste essere fortunati e vedere la maniglia abbassarsi e l'uscio aprirsi, oppure, dopo qualche movimento della manopola e uno squillante "click", dover cambiare grimaldello in favore dell'altro. A seconda della complessità del lucchetto, per una singola porta potrebbe essere necessario cambiare più volte attrezzo, se comunque con entrambi i lockpick doveste sentire immediatamente un click senza alcun movimento della maniglia, allora significherebbe che quella particolare serratura non può venir aperta in quel modo, e dovrete necessariamente cercarne la chiave.
E' un peccato che una cosi perfetta giornata venga rovinata da un tentato omicidio ai vostri danni! Nulla che un inseguimento dei killer per la città non possa risolvere! Oggetti consigliati: qualche freccia all'acqua extra.
Non appena avrete il controllo di Garrett, rubate al negoziante tutto ciò che potete (guardate dietro al bancone), cercate solo di essere rapidi perché se starete dentro la baracca troppo a lungo, perderete le tracce degli uomini da inseguire. All'uscita del negozio, iniziate con l'andare a destra e da qui mantenete una certa distanza dagli uomini aumentandola qualora sul vostro cammino ci sia una superficie "rumorosa" (ferro in primis). Sfruttate liberamente i pulsanti per sporgervi dagli angoli (lean left/ lean right), e dopo un paio di minuti scoprirete il mandante: un certo Ramirez! A 'sto punto gli obiettivi della vostra missione cambieranno e si faranno finalmente chiari: dopo essere entrati nella magione per dimostrare al vostro amichetto chi è il migliore, dovrete rubargli il portamonete che tiene alla cintura (!), fregare l'attizzatoio in argento a cui l'uomo tiene tanto e, oltre a ciò, far man bassa di almeno 2000 denari in preziosi. Inutile dire che durante tutta 'sta missione non dovrete uccidere nessuno...
Passate sotto l'arco dell'ingresso e, nascosti nella zona buia a destra, attendete che le guardie inizino il loro giro di ronda (non partiranno fino a quando non udrete il loro discorsetto). Vi sono due sistemi per iniziare a visitare la casa: potreste raggiungere la balconata della biblioteca grazie alla torre est, oppure cercare di arrivare su quella a ovest per ritrovarvi direttamente negli alloggi di Ramirez... Io consiglio quest'ultima strada, visto che così facendo potrete mettere la mani fin da subito su un bel gruzzoletto.

-L'ATTIZZATOIO D'ARGENTO-

Badando bene di spegnere le torce in eccesso e di lasciare come in precedenza un po' di spazio tra voi e le guardie che hanno appena iniziato la ronda, seguite le mura interne verso sinistra, tenendovi il più vicino possibile ai bastioni (ci sono gli arcieri sopra e voi odiate l'agopuntura, vero?). Arrivati al lato ovest del maniero, noterete una torre di guardia le cui finestre superiori danno proprio nelle stanze del padrone di casa. Scassinate la serratura coi lockpick e salite al piano di sopra rubando tutti gli oggetti che trovate; saltate sul tetto rosso e da qui inoltratevi nella camera da letto di Mr. Ramirez.
Rubate ogni tipo di bene disponibile, senza dimenticare quelli tenuti nel bagno. Da una stima approssimativa, dovreste arrivare ad un bottino di almeno 700 monete d'oro, senza contare l'importante chiave delle cantine tenuta nel baule (lockpick rulez!) e il contenuto di un piccolo passaggio segreto... Volete che vi sveli la sua ubicazione o lo trovate da soli? Ok, ve lo dico: entrate nel camino, raccogliete la gemma in uno degli angoli e azionate la levetta a sinistra. Dentro, oltre al tanto agognato attizzatoio, ecco un altro scrigno rigurgitante monetine... Bella la vita, eh?

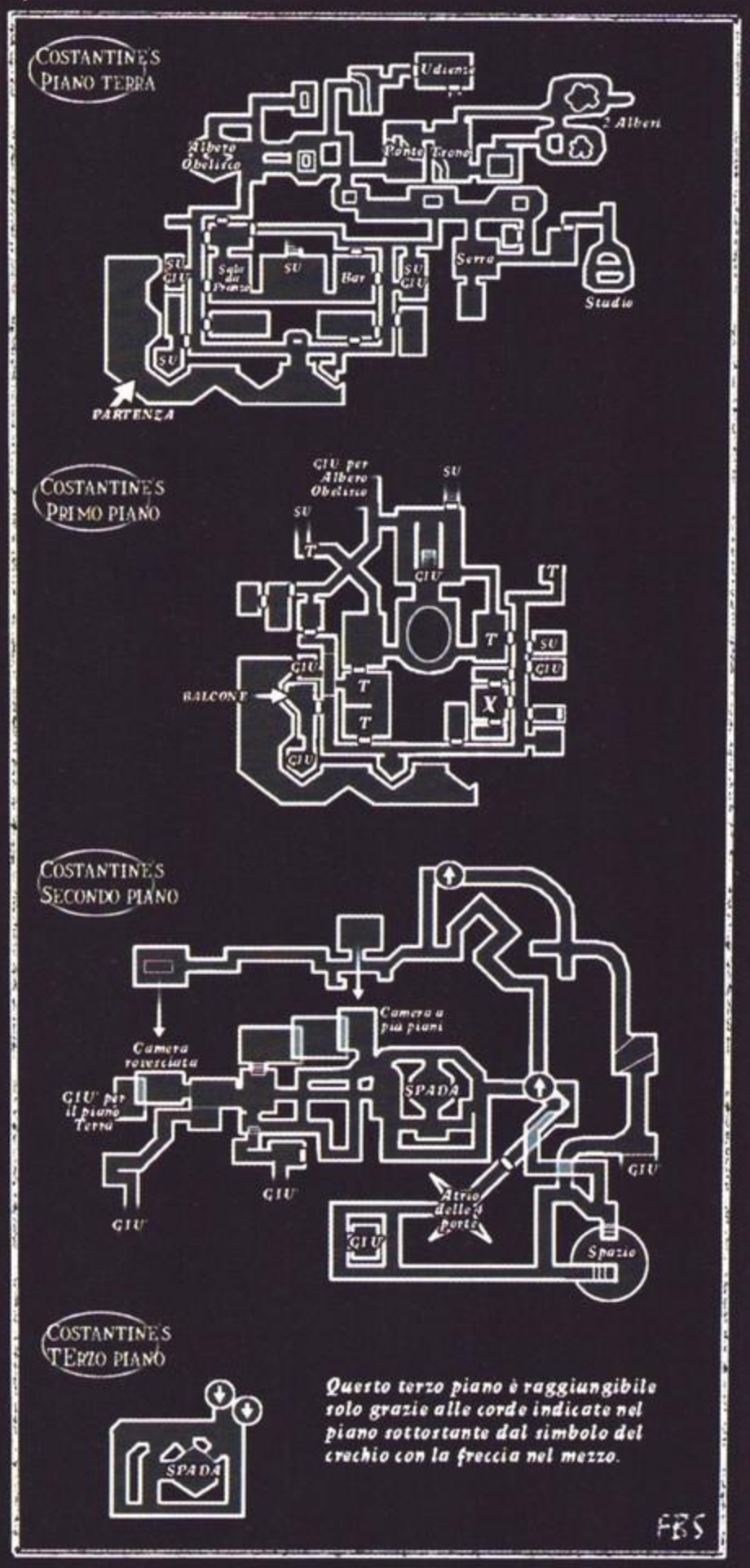
-IL PORTAMONETE DI RAMIREZ-

Perfetto. Visto che in linea teorica dovrete raccogliere almeno 2000 monete d'oro, il mio consiglio è di farvi un bel giretto per tutte le stanze di questo piano, anche perché gli unici problemi in cui potreste incappare sareste in grado di risolverli rapidamente rifugiandovi nel buio dell'atrio centrale: quello che dà sul giardino interno. Tra le camere degli ospiti, la biblioteca e le sale, altri 800 denari non ve li leva nessuno!
Tra l'altro, girovagando, dovreste sentire alcuni discorsi qua e là, e al termine del tutto vi sarete fatti sicuramente un'idea di dove possa essere attualmente il vostro uomo: nel seminterrato a contare i suoi soldi!
Scendete al pian terreno, e più precisamente al locale caldaia (se volete c'è un passaggio segreto dalla biblioteca che vi porterà direttamente qua, cercate un libro mobile a sinistra del camino). Rubate i soldi destinati agli sgherri che dovevano uccidervi, e ogni altro bene contenuto nei bauli, poi giù in cantina usando uno delle due scale apposite. Di strade non ce ne saranno molte, state solo attenti a non farvi beccare da qualche guardia col pallino del vino o dal ragazzo della cucina che ogni tanto porta del cibo al vostro antagonista. Una volta davanti alla porta di metallo che delimita la zona "Solo per addetti ai lavori", apritela con la chiavetta trovata nella camera di Ramirez ed entrateci senza pensarci troppo. Troverete l'uomo immerso nel lavoro; un colpetto alla nuca e via in saccoccia tutti i beni di cui dispone, oltre naturalmente al suo borsellino... Badate: le casse azzurre potranno essere aperte solo grazie alla chiave dello stesso colore posta sulla mensola.

-LA FUGA VERSO IL VOSTRO QUARTIERE-

Ok, ora che avete fatto il vostro dovere non resta che tornare fuori dal castello. Potrete farlo rifacendovi la strada precedente, oppure buttandovi nel fossato oltre il balcone della biblioteca e nuotando nel fiume fino nel centro della città. In entrambi i casi, agli obiettivi in modalità Expert ne sarà aggiunto uno: tornare nella vostra stessa casa!
La città pullulerà di guardie allertate, perciò non crediate che rimanere immobili nell'ombra le fregherà, la chiave per farcela sarà la velocità e la vostra amata bussola!
Osservando spesso la vostra mappa, dovrete arrivare fino all'area segnata come "Home Turf", io sinceramente ho rifatto il pezzo almeno due volte prima di terminare il tutto, voi cercate solo di ricordare che l'area in azzurro è quella in cui siete in quel momento e che trovata la strada col pozzo, basterà proseguire tenendo la sinistra per poi entrare in quella gigantesca magione con le finestre gialle a mo' di torri (vedi foto)...

MISSIONE 5: LA SPADA



Aquanto pare le vostre gesta non sono passate inosservate fino ad ora, e una certa Victoria vi ha chiamato per farvi rubare qualcosa per lei: una spada magica di proprietà di un certo Constantine, un eccentrico vecchio che si è appena stabilito in città. Intanto che ci siete, dovrete anche far man bassa di tutto ciò che credete possa valere qualcosa (almeno 1500 denari) e, se state giocando a livello Expert, scoprire qualche info in più sul padrone di casa senza però eliminare nessuno dei suoi uomini. La cosa brutta è che la magione è un vero e proprio labirinto di stanze come quelle del famoso Escher: scale al contrario, finestre storte, porte che si aprono su muri di mattoni, e via dicendo. Non sarà affatto facile trovare ciò che volete, fortunatamente per voi il sottoscritto si è già smazzato tutto il lavoro e le mappe seguenti vi faranno davvero comodo...
Oggetti d'acquistare consigliati: più frecce al muschio e all'acqua possibile, e, se non nell'inventario, almeno una freccia con corda.
Perfetto. La zona di partenza sarà il giardino al di fuori della magione (area del "Piano Terra" indicata con "Partenza"), i sistemi per penetrare nel complesso sono due: attraverso il portone principale, oppure la balconata sul lato ovest. Mettiamola così: se volete visitare tutto ciò che c'è in giro, allora passate da sotto, se invece siete di fretta, utilizzate una bella freccia con corda su una delle assi del sottotetto e poi balzate sul balcone (continuate direttamente dal capitolo "La SPADA MAGICA")... Io naturalmente inizierò a spiegarvi come superare questa missione da sotto, così che nessuno venga escluso.
Il sistema per eludere le guardie all'ingresso è semplicissimo: avvicinatevi a loro rimanendo al buio e, dopo aver ascoltato i loro discorsi, le vedrete iniziare come al solito la ronda. Non appena avrete la prima a portata, colpitela col blackjack occultandone poi il corpo dalle parti del balcone. Entrate stando attenti a non fare troppo rumore, il problema principale dell'intero livello è infatti questo: le piastrelle di ceramica, l'inferno dei ladri e le migliori amiche delle guardie con l'orecchio lungo! Il sistema migliore per gironzolare per i corridoi rimane il camminare sui tappeti e, visto che vi ho detto di acquistarle, l'uso delle frecce al muschio, badate però di non abusarne ora: il vero problema è l'ultimo piano!
Non abbiate paura nell'utilizzare l'acqua per le torce e siate soprattutto rapidi nello spostarvi da una stanza all'altra, magari studiando prima il tragitto degli uomini sparsi per la casa. Per raccogliere un bel po' di refurtiva, io vi consiglio di fare un giretto partendo dall'ala est (destra), senza dimenticare il "Bar" (c'è un'anta segreta dietro al bancone, all'altezza dei piedi), mentre per l'accesso alla "Sala da Pranzo" prima vi conviene spegnere tutte le luci e poi saltare direttamente sul tavolo: le guardie non vi vedranno né sentiranno e potrete fregare il candeliere.
Tutta la zona dei giardini vi frutterà qualche freccia all'acqua (fate un tuffetto in uno dei fiumi e andate in apnea per raccoglierle), qualcuna al muschio (sopra lo strano scranno nell'area "Albero obelisco") e altri oggetti di un certo valore. Badate di non dimenticare di visitare la sala delle udienze ("Udienze") e l'area dei 2 alberi in cui, oltre a dell'oro imboscato in una pianta, ci sarà per terra anche una chiave utile nel caso non abbiate più voglia di usare i grimaldelli. Nella serra, oltre a delle monete e ad un paio i vasi d'oro nello stanzino con gli attrezzi, vedrete una porta di metallo chiusa, la chiave la troverete più avanti, al primo piano... Un problema che risolveremo alla fine nel capitolo "I Documenti di Costantine". Ora sarebbe il caso d'iniziare a cercare l'oggettino che vi ha chiesto Victoria, no?

-LA SPADA MAGICA-
Recuperati un po' di soldi dal piano di sotto, entrate nella porta in basso a sinistra della mappa del piano terra: quella per la torre di SW. Salite la scaletta a pioli e sarete nella stessa locazione che avreste raggiunto arrampicandovi con la corda sul balcone: primo piano, accanto alla freccia con la scritta "balcone". Presi i soldi, date un'occhiata nel corridoio e iniziate a stupirvi dell'arredamento... Il vostro scopo ora sarà raggiungere una delle tre scale che conducono al piano superiore, meglio se quella in alto a sinistra: è la più semplice da raggiungere e la meno curata, anche se in effetti la trappola lì accanto e l'incrocio pieno di torce da spegnere, potrebbero dare del filo da torcere a qualcuno di voi. A proposito di trappole: su questo piano sono parecchie e io ho potuto indicarne la maggior parte con una bella "T". Per la cronaca: la porta che racchiude la scala per i piani superiori di destra, si potrà aprire solo con una delle chiavi azzurre che hanno le guardie, quindi se vorrete sfruttarla dovrete prima rubare il passe-partout a uno di 'sti scimmioni.
Il secondo piano della casa è un labirinto di corridoi con un unico grosso problema: la già citata presenza di piastrelle di ceramica! Un minimo passo nel raggio auditivo di una guardia e avrete addosso pure l'FBI! Per ovviare a 'sto inconveniente, sfruttate le frecce all'acqua per ritagliarvi il vostro angolino buio e, in maniera oculata, gestite le frecce al muschio in modo da farle cadere nei punti strategici. Ricordate solo che il punto in cui cadrà la freccia sarà il centro di sviluppo del muschio e che il suo raggio di crescita sarà al massimo di un paio di metri.
Arrivati nella stanza indicata con "Spada", ecco la beffa: l'oggetto agognato è su un alto piedistallo in metallo, e l'unico modo per scalarlo sarà il raggiungimento del piano più alto per poi buttarsi giù. Forza allora, vostra prossima meta: uno dei due cerchi con la freccia nel mezzo, ovvero le locazioni in cui ci saranno le corde per il terzo piano. Attenti alle solite pattuglie e poi su velocemente!
Due soldati staranno discutendo della situazione nella casa e di come tutto sembri tranquillo rispetto ai giorni scorsi, ehehehe, ora gli farete vedere voi! Non appena vi sarà la strada sgombra, spegnete qualche torcia e portatevi sul ciglio dell'apertura: la spada sarà sotto di voi, lasciatevi cadere sul cornicione, raccogliete l'oggetto come al solito (lasciate che si illumini e poi premete il tasto -azione-), poi con leggiadria fatevi cadere di sotto badando di farlo verso il centro della stanza (laddove c'era la spada, insomma). Rifatevi la strada all'inverso e tornate al primo piano.
-I DOCUMENTI DI COSTANTINE-
Ottimo, ora non resterà che beccare qualcosa che metta bene in evidenza i traffici illeciti del padrone di casa, e poi via a farsi pagare! La locazione che dovrete visitare sarà quella indicata dalla "X" al primo piano: una camera da letto in cui, proprio a sinistra del giaciglio regale, troverete una bella chiavetta di metallo (le gemme sul quadro le lasciate a Diabolik o le prendete voi? Bravi, ma attenti alla trappola!). Questo attrezzino andrà usato nella serra del pian terreno, in questo modo aprirete la porta metallica dello studio e, giusto sotto a un tavolino, avrete una bella pergamena. Fine! Fate ritorno al giardino esterno della magione (attraverso la porta principale o sfruttando il solito balcone con fune) e vedrete la spettacolare scena che finalmente vi introdurrà alla trama vera e propria!

THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU!
(PRIMA PARTE)

MISSIONE 6: LA CATTEDRALE SCONSACRATA

Nel buio della notte, vi recate dalla donna che dovrebbe pagarvi ed ecco l'inghippo... Victoria era in effetti d'accordo con Costantine, i due volevano solo mettere alla prova la vostra abilità di ladro e l'uomo, un collezionista d'arte occulta, vi farà un'offerta veramente incredibile: se riuscirete a recuperare la gemma chiamata The Eye -L'Occhio-, allora sarete pagati 100.000 denari! Questo vuol dire riturarsi dal lavoro come dei pascià!
L'oggetto si trova nella parte vecchia della città, in una cattedrale sconsacrata e abitata da ogni genere di creatura degli inferi. Il principale problema è però a monte di tutto ciò, 'sto parlando del trovare prima la strada per la chiesa! Già, infatti la Città Vecchia è stata rasa al suolo da una non meglio precisata guerra, e sarete voi che utilizzando una vecchia mappa e osservando le macerie dei vecchi edifici, dovrete capirne l'ubicazione. Se poi starete giocando almeno al livello Hard, in più dovete mettere le mani su almeno 2000 monete (una cosa nient'affatto facile) e sulla mitica Serpentyle Torc. Inoltre, in Expert, dovrete pure cercare la tomba di un certo Osservatore (Watcher), lasciandoci sopra qualche moneta come porta fortuna...
Il luogo da cui partirete sarà accanto alla stazione di controllo 1, ovvero la ruota dentata col piccolo 1 segnata sulla mappa. Per poter arrivare sani e salvi alla Cattedrale che vi è stata descritta, dovrete superare i diversi vicoli del paese e non esiste una strada sola, per questo motivo io ora darò solo qualche dritta generale per cavarsela in ognuno dei vicoli della Città Vecchia, al resto penseremo quando sarà il momento.
Come in precedenza, sarà molto importante l'uso della bussola e della mappa, perciò tenetevele vicine al cuore!

-RUBIN-

Attivate le luci del quartiere semplicemente entrando a sinistra e agendo sui comandi 1, dopodiché tornate fuori e fate una capatina dall'altro lato del palazzo distrutto alla vostra destra. Sotto di esso avrete il primo pezzo della refurtiva: un piattino d'oro da 100 monete. Dirigetevi all'interno del negozio di armi (l'insegna è per terra, ad ogni modo è la prima porta chiusa a est) e, scassinata la serratura e imboscati gli oggetti (quelli oltre il pavimento superiore diroccato potrete prenderli usando una freccia con corda sul soffitto...), uscite per decidere sul da farsi.
Procedendo verso nord arriverete al quartiere di De Perrin, mentre a est, dopo qualche stanza di qualche edificio abbandonato, sarete sulla strada principale di Rubin. Io qui di seguito continuerò con la narrazione di quest'ultimo, voi però siete liberi di saltare al paragrafo che più vi interessa.
Un'altra porta vi sbarrerà la strada, nulla che i vostri lockpick non potranno "convincere". Sul tetto in cima all'asse, avrete una pozione e un'urna da 50 denari. Io vi consiglio di procedere nel viaggio rimanendo sempre sulla superficie, vogliate comunque notare una cosa: semmai doveste trovare una camera con un buco nelle assi del pavimento, gettandovi di sotto potreste arrivare, dopo uno scontro con un uomo insetto e un paio di Burrick, direttamente alla stazione di controllo 3, guadagnando, in tal modo, almeno 200 monete e la chiave universale per le stazioni di controllo (eviterete di sprecare tempo coi lockpick). Se poi proseguirete da qui sempre tramite le gallerie e userete una freccia a fune per salire attraverso l'apertura del soffitto, capiterete direttamente alla strada del mercato...

-DE PERRIN-

Poche qui le cose da segnalare: la casa del mago (sulle collinette alla sua destra c'è un monile), un edificio contenete delle mine (utili contro gli zombie), un'altra casa con delle travi adatte alla freccia con corda (otterrete un vaso d'oro e qualche munizione), e il corso del fiume poco dopo la console di controllo 2. Tra l'altro, salendo sul traliccio metallico a destra dell'entrata del canale e da qui sul cornicione superiore, in una stanzetta apribile con una leva poco distante si avranno parecchi oggettini e frecce. Qualora decideste di fare una nuotata in acqua, non scordatevi il passaggio da fare in apnea (assicuratevi di avere delle pozioni per respirare sott'acqua o quanto meno di riprendere fiato nella polla d'aria a pochi metri dall'entrata): alla fine, nella stanzetta con l'uomo insetto, ci sarà un'altra delle chiavette universali per le stanze di controllo e un martelletto d'oro.

-CATHEDRAL STREET-

E' il lungo viale che va dal ponte nord della città e piega poi a sudest, dividendo il quartiere di Rubin dalla zona del mercato. Purtroppo il ponte all'estremità nord sarà chiuso (ci sarà comunque una porticina in cui potreste trovare qualcosa di valore) e il crollo di un edificio a sud non vi permetterà di percorrerlo per raggiungere la Cattedrale, su di esso però si troveranno altre due attrazioni: la stazione di controllo 3 e il negozio del barbiere. Per la prima vi consiglio di aprire il lucchetto con la chiave universale, oppure di scassinarlo solo se non avete nessuno alle calcagna: sarà abbastanza lungo da aprire. Nel secondo troverete solo un vaso in oro. Tra l'altro, proseguendo nelle gallerie al di sotto della stazione di controllo (non nella branca con l'acqua, quell'altra) e usando una freccia a fune, giungerete ai vicoli del mercato.

-IL MERCATO E LA SERPENTYLE TORC-

E qui la faccenda si fa interessante. 'Sta strada la definirei il fulcro dell'intero livello, visto che da qui sarà possibile raggiungere tutto ciò che dovete raggiungere. Come avrete capito, il sistema per arrivare fin qui saranno le grotte di collegamento della sala di controllo 3. Per cercare di fare subito luce sulla faccenda, azionate dapprima i comandi della console 4 usando, se volete risparmiare tempo, la chiavetta trovata nella zona di De Perrin o quella delle grotte di Rubin (vedi). Una volta fatto ciò, girate per quello che resta dei negozi raccattando il più possibile e stando bene attenti agli zombie; continuate in direzione del ponte levatoio della Cathedral Street e vi ritroverete dal lato dei suoi controlli. Se lo desiderate, azionateli, l'importante è che poi cerchiate il modo di arrampicarvi sui muri accanto a quest'ultimo e, osservando i dintorni da questa posizione elevata, camminiate sugli spessori della parete raggiungendo la porta azzurra a ovest. Scassinando l'uscio, sarete dalle parti di quella specie di tempio indicato sulla mappa a nordovest: una villa con un paio di scheletri guerrieri nella quale è contenuta la Serpentyne Torc. Una sola raccomandazione: spegnete le luci a mano a mano che visitate i piani così da rendere più difficoltosa la vostra individuazione e, se serve, utilizzate le mine per far fuori prima i nemici.

-IL MERCATO E L'OFFERTA AL WATCHER-

Tornati all'area del mercato, è tempo di occuparsi dell'offerta all'Osservatore. Entrate nel negozio degli alimentari (quello col simbolo del formaggio e del latte) o in quello con le ruote dentate, e cercate una scala che conduca al piano di sopra. Sfruttate una delle solite frecce con la fune per salire di ancora più in alto (il soffitto è di legno) e sarete nella mansarda delle torre quadrata del mercato. Balzate dalla finestra verso il balcone dell'edificio dall'altra parte della strada e, scassinandone la serratura, eccovi nel luogo che, sulla mappa, è indicato con quella specie di lapide: la Tomba dell'Osservatore, appunto.
Dopo esservi presi cura dei ragni nel cortile di sotto, scendete giù, mettete le monete nel piattino e poi salite fino in cima l'asse inclinata. Voltandovi verso la trave da cui siete scesi, tentate di balzarci sopra e tenete premuto il pulsante di salto fino a quando Garrett non si sarà arrampicato del tutto. Uscite e speriamo che ora la fortuna sia dalla vostra! Un ultima piccola precisazione sulla posizione di un vaso d'oro. Avete presente la torre dalla quale siete saltati sul balcone? Osservandola e spostando lo sguardo a sinistra, dovreste vedere un secondo balcone fatto di mattoni rossi, per raggiungerlo dovrete essere giù in strada e, guardando su, sparare una freccia con fune ad una delle travi esterne che reggono il tetto della già citata torre. Arrampicandovici e facendo un bel balzo arricchirete i vostri averi di 100 monetine!

-LA CATTEDRALE E LE DIRETTIVE DELL'OCCHIO-

Dal mercato, proseguite verso sud e poi a est oltre il ponte (intanto che ci siete, visitate la tana di ragni in cima alla collina a sinistra, e attivate la console 5 per le solite luci). Seguite la strada per Auldale Street (andate dentro all'edificio inclinato per trovare una gemma) ed entro breve dovreste giungere a destinazione (sulla mappa è indicata con un martello).
L'enorme chiesa avrà un paio di spettri a guardia dell'entrata, attendete il momento più opportuno e poi fiondatevi su per la scalinata (tra l'altro, nella piazza c'è una gemma e un paio di frecce incendiarie). I due portali principali saranno chiusi, ma niente paura: c'è un modo per entrare, o meglio, c'è un modo per mettere a posto le cose!
Fate il giro dell'edificio verso destra e, al termine del vicolo, arrampicatevi sul balcone così da vedere l'Occhio attraverso una piccola finestrella (abbassatevi). Nella vostra testa inizieranno ad echeggiare delle parole: è la gemma! Dopo avervi dato le istruzioni per come liberarla, a voi non rimarrà che seguirle: tornare al ponte prima del mercato (quello coi controlli 5), e da qui girare a sinistra alla locazione che ho indicato col simbolo della serratura.
Usando una delle solite frecce a fune, mirate a una delle travi del soffitto, aggrappatevi e poi balzate con leggiadria oltre il fossato fin sull'altare centrale. Selezionando le frecce incendiarie, colpite le due fiaccole ai lati della statua del guerriero così da farle accendere e tak! Ecco un bel passaggio segreto... Nella piazza che troverete, vi sarà l'entrata della gilda dei Curatori, peccato che le porte siano doppiamente chiuse da alcune sbarre e da una porta in metallo. Che fare? Semplice: guardate il basamento delle due statue ai lati dell'entrata: dovrete posarci sopra qualcosa dal peso maggiore o uguale a quello delle sculture ormai andate distrutte. Per la prima utilizzate i resti dei busti sparsi qua e là, per la seconda andrà bene una delle pietra in giro per la piazza del mercato.
All'interno del tempio, occhio alle trappole a freccia; scassinate la serratura prima che la parete vi spiaccichi, poi andate all'unica porta, delle due presenti nella Hall, già aperta. Dentro ci troverete qualche pergamena, uno strano pezzo di pietra e una chiavetta con la quale dischiuderete anche il secondo passaggio dell'atrio, e finalmente le cose si faranno chiare: leggendo il libro e dando un'occhiata al tavolo/mappa, saprete che per poter entrare nella Cattedrale dovrete ritrovare i quattro Talismani degli Elementi! A 'sto punto, se già avete recuperato almeno 2000 denari in oggetti preziosi, supererete il livello, semmai ancora non ce li doveste avere, rifatevi mestamente il giro del paese guardando in ogni angolo, visitando tutti gli edifici con le porte chiuse e gli angoli da me indicati. Non dovrete mancare quasi niente, neppure un sasso dovrà rimanere al suo posto!
Bene ragazzi, per ora non posso che lasciarvi soli, il resto il mese prossimo. Aloha e che le ombre possano sempre nascondere il vostro pugnale (mamma mia come sono fantasy)!

FBS

SPEEDYSOFT

Tel. (0766) 35651 — **Fax (0766) 35652**

vendita per corrispondenza

E-mail: speed@etruria.net

telefonate per prenotare le novità
mandateci le vostre E-mail

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

HARDWARE

	LIRE
ACCELERATORI 3D, SCHEDE VIDEO	
ATI-XPERT 128 AGP 16MB	259.900
CREATIVE 3D BLASTER BANSHEE AGP 16MB	189.900
DIAMOND VIPER 550 RIVA TNT AGP 16MB	229.900
DIAMOND MONSTER FUSION AGP 16MB	224.900
MATROX G200 SD AGP 8MB	164.900
MATROX G200 MARVEL AGP 8MB	494.900
VOODOO 3 3000	TEL.
VOODOO 3 3500	TEL.
HARD DISK, FLOPPY, UNITÀ ZIP	
HD IBM 4.5GB 7200 RPM UWSCSI	454.900
HD IBM 9.1GB 7200 RPM UWSCSI	739.900
HD IBM 6.4GB UDMA	339.900
HD IBM 8.4GB UDMA	349.900
HD IBM 10.1GB UDMA	359.900
HD QUANTUM 5.1GB UDMA	284.900
HD QUANTUM 6.4GB UDMA	299.900
HD QUANTUM 8.4GB UDMA	329.900
FLOPPY DRIVE MITSUMI 3,5"	29.900
IOMEGA ZIP 100MB ATAPI INTERNO	154.900
IOMEGA ZIP PARALLELO ESTERNO	209.900
CD ROM, DVD, MASTERIZZATORI	
CDL ASUS 500 50X UDMA	149.900
CDL ASUS 400 40X UDMA	119.900
CDL MITSUMI 32X	89.900
CDL PLEXTOR 32X SCSI	224.900
CDL PLEXTOR 40X SCSI	239.900
DVD PIONEER 103S IDE 6X32X	279.900
DVD PIONEER U03S SCSI 6X32X	399.900
CDR MITSUMI 4801 4X8X IDE	529.900
CDR PLEXTOR 412CI 4X12X SCSI	629.900
CDR PLEXTOR 820TI 8X20X SCSI	964.900
CDRW SONY CRX100E 4X2X24X IDE	629.900
CDW YAMAHA 4416 4X4X16X SCSI	649.900
MONITOR	
MACOM 15" 0.28 MPRII 1280X1024	279.900
MACOM 17" 0.28 MPRII 1280X1024	439.900
ACER 77E 17" 0.27 MPRII 1280X1024	509.900
ACER 99C 19" 0.26 MPRII 1600X1200	1.049.900
SONY 17" CDM 200EST 0.25 MPRII 1280X1024	879.900
SONY 19" 400PST 0.25 MPRII 1600X1200	1.729.900
CONTROLLER SCSI, MODEM	
ADAPTEC AVA 2940 PCI	94.900
ADAPTEC AHA 2940 PCI UW	384.900
MODEM MACOM V56FE V.90	129.900
MODEM FAX MACOM MEMORY PRO 56K V.90	229.900
MODEM US ROBOTICS 56K FAX MODEM ESTERNO	214.900
MOUSE, TASTIERE, JOYSTICK	
MOUSE LOGITECH PILOT PS/2 SERIALE 3 TASTI	19.900
MOUSE LOGITECH PILOT+PS/2 3 TASTI CON ROTELLA	29.900
TASTIERA MITSUMI WIN 95	19.900
MS SIDEWINDER FREESTYLE	124.900
MS SIDEWINDER PRECISION PRO	119.900
MS SIDEWINDER GAMEPAD	64.900
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	269.900
VOLANTE LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE	324.900
SCHEDE MADRI, MEMORIE	
ASUS P5A S-SOCKET 7 100MHZ AGP ATX	189.900
ASUS P2B PII 100MHZ AGP ATX	274.900
ASUS P2B F PII 100MHZ AGP ATX	289.900
MICROSTAR 6119 PII 100MHZ AGP ATX	209.900
DIMM 32MB PC100	84.900
DIMM 64MB PC100	149.900
DIMM 128MB PC100	339.900
SCHEDE SONORE, SPEAKER	
CREATIVE LIVE BASIC! PNP PCI	134.900
CREATIVE SOUNDBLASTER VIBRA 16	44.900
CREATIVE SOUNDBLASTER AWE 64 PCI	54.900
CASSE CREATIVE 4 POINT SURROUND	144.900
CASSE+SUB SURF SOUND 380WATT	134.900
SOFTWARE, CD RECORDABLE	
WINDOWS 98 OEM	199.900
AHEAD NERO BURNING ROM 4.0 OEM	39.900
CD-R THAT'S WRITE 74MIN (cad.)	2.500
CD-R THAT'S WRITE 80MIN (cad.)	3.500

DISPONIBILI FILM IN DVD

SE ACQUISTATE UNO DEI SEGUENTI TITOLI, CON L'AGGIUNTA DI SOLE L. 5000 RICEVERETE ANCHE UNO DEI GIOCHI IN OFFERTA

SOFTWARE

	LIRE
ALPHA CENTAURI TUTTO ITALIANO	TEL.
ART OF MAGIC TUTTO ITALIANO	89.900
BALDUR'S GATE TUTTO ITALIANO	79.900
BALDUR'S GATE DD: TALES... TUTTO ITA	49.900
BROODWAR STARCRAFT DD	79.900
CIVILIZATION CALL TO POWER	89.900
CIVILIZATION CALL TO POWER TUTTO ITA	TEL.
COMBAT FLIGHT SIMULATOR TUTTO ITALIANO 3DFX	109.900
DETHKARTZ TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
DELTA FORCE TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
DUKE NUKE'M FOREVER	TEL.
EXTREME G2 TUTTO ITALIANO 3DFX	69.900
HALF LIFE ITA TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
HERETIC 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	119.900
KING'S QUEST 8 TUTTO ITALIANO 3DFX	119.900
LANDS OF LORE 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
MACHINES 3DFX	TEL.
MS CLOSE COMBAT 3	89.900
MYTH 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	69.900
QUAKE 3 MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
RAINBOW SIX TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
RAINBOW SIX DD: EAGLE WATCH	69.900
RED LINE 3DFX	89.900
REQUIEM 3DFX	89.900
RESIDENT EVIL 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
ROGUE SQUADRON TUTTO ITALIANO 3DFX	119.900
ROLLERCOASTER TYCOON TUTTO ITALIANO	99.900
SCUDETTO 98/99 TUTTO ITALIANO	TEL.
SHOGUN TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
SILVER TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
SIM CITY 3000 TUTTO ITALIANO	99.900
SIN 3DFX	89.900
SIN MISSION PACK 3DFX	49.900
STARSIEGE 3DFX	89.900
TIBERIAN SUN TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
TOCA 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	94.900
TUROK 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
UNREAL LEVEL PACK TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
UNREAL TOURNAMENT MANUALE ITA 3DFX	TEL.
WARZONE 2100 TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
WESTERN FRONT	89.900
X-WING ALIANCE TUTTO ITALIANO 3DFX	119.900

OFFERTE

	LIRE								
A-TRAIN	19.900	CONQUEST EARTH	19.900	FLIGHT UNLIMITED 2	19.900	SENSIBLE SOCCER '98	19.900
BIRTHRIGHT	19.900	DEATHTRAP DUNGEON	19.900	FORCED ALLIANCE	19.900	TEST DRIVE OFF ROAD	19.900
AGENT ARMSTRONG	19.900	CART PRECISION RACING	19.900	FIFA '98	19.900	QUAKE 2	19.900	TOMB RAIDER 2	19.900
ASSAULT RIGS	19.900	CIRCUIT RACER	19.900	FLIGHT UNLIMITED	19.900	RAVEN	19.900	WORLD CUP '98	19.900

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING
L. 29.900

Telefonate al nostro servizio ANTEPRIME e OFFERTE

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00 GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

Maggio '99

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma | sistema

.....

.....

.....

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE* L. 9.000
☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE* L. 18.000
PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*
☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Grafilaser - Roma

BALDUR'S GATE: QUANDO IL DESTINO CHIAMA (SECONDA PARTE)

A quanto pare la soluzione di Baldur's Gate, più che aiutarvi a finire il gioco, vi è servita come punto di partenza per una serie di discussioni senza fine: è meglio questa o quella classe, qual è il PNG più forte e via dicendo. Beh, di meglio non potevo chiedere: la soluzione è uno di quegli articoli che, di solito, si leggono giusto quando non si riesce più ad andare avanti e, dal punto di vista di chi le scrive, sono molti più faticose degli articoli normali. Stavolta ne è valsa la pena, visto che vi siete presi la briga di inviare commenti, alcuni dei quali anche molto dettagliati. In particolare ringrazio Rommel e Gian Maria Sanfelice, le cui mail riprenderò più sotto. Una tale partecipazione mi fa venire voglia di scrivere e sebbene sia in procinto di partire per Parigi, dove mi attende una conferenza di IBM a base di Eurodisney e data management, mi metto subito a compilare la seconda parte della guida. Buona lettura!

Alessandro 'RPG' La Spada

QUALCHE APPROFONDIMENTO

Scrivere la soluzione di un GDR è bello proprio perché non devi fare la solita lista di luoghi e azioni: devi spiegare come creare il gruppo, come svilupparlo, quali sono le tattiche e via dicendo. Infatti nel panorama videoludico attuale non c'è niente di meglio dei giochi di ruolo. Niente a che vedere con gli sparatutto senz'arte né parte, con quelle goliardate dei picchiaduro giapponesi o peggio ancora con i noiosissimi simulatori di volo... (Io scrivo perché tanto so bene che nessuno degli altri leggerà questo l'articolo. A parte Max, il quale, correggendolo durante la nottata di chiusura e stanco morto dopo diciotto ore di lavoro continuato, non avrà né la forza né la voglia di addolcire queste affermazioni. Dai Max, lo so che hai sonno... Vai avanti, prima finisci e prima ti puoi riposare...).

Per completezza e per essere più precisi verso chi non avesse ancora iniziato il gioco, approfondiamo il discorso sul personaggio. Prima di tutto, capiamoci: lo spazio su carta era ed è limitato, dunque ho dovuto fare dei box sintetici. Se avessi usato il dettaglio certosino delle vostre mail, non mi sarebbe rimasto spazio per parlare del gioco!

I GDR di successo si strutturano in saghe e normalmente i designer ci danno la possibilità di riutilizzare i personaggi in più di un'avventura. Ne deriva la necessità, quando si fanno delle scelte, di tenere presenti gli sviluppi futuri. Il mago specialista rinuncia a determinati tipi di magie: siete sicuri che non vi serviranno mai più? Licenziare un mago del venticinquesimo livello, magari in Baldur's Gate 3, solo perché non può studiare un incantesimo, dopo che magari è stato il vostro mago per anni, vi assicuro che non sarà per niente divertente. Stesso discorso per l'importanza del bonus di Costituzione: a parte il fatto che anche in BG avere tanti PF è importante, pensate a un +1 ripetuto per venticinque livelli. Sono 25 PF in più (per le classi guerriere possono essere molti di più) e scusate se è poco... Dunque, ribadisco che un mago specializzato è una scelta rischiosa, che gli umani sono la miglior razza perché non hanno penalità e arrivano al 36° livello, che dovete evitare i multiclasse perché un domani ci metterete un'eternità a passare e che le classi con pochi PF impediscono al vostro PG di avere un ruolo da protagonista. Certo, uno può andare sempre in stealth mode e vincere a colpi di bacchette, ma sai che bravura...

La questione dei combattenti: meglio guerriero, ranger o paladino? Non posso che ribadire quanto detto. Il paladino è la miglior classe di AD&D. Ha una tonnellata di vantaggi e nessuno svantaggio diretto. Ci sono dei fortissimi condizionamenti psicologici ed etici che però nei GDR su computer si vedono poco e poi c'è il problema dell'esperienza. Sin dall'inizio gliene serve più di tutti i combattenti (compresi, quindi, chierici e druidi), a esclusione dei ranger, i quali possono solo mettersi le mani nei capelli, perché hanno bisogno di un quintale di PX pur non avendo le abilità del paladino. La vera forza di un ranger si vede verso il decimo livello, non certo in Baldur's Gate.

Il guerriero semplice non è da scartare, come alcuni credono che io abbia detto. Semplicemente è un punto di partenza, ma poi bisogna diventare dual class. Altrimenti il PG resterà piatto, un picchiatore che non saprà fare nient'altro.

LA LISTA DEI PNG

Ecco a voi, grazie a Rommel, la mega-lista dei PNG arruolabili. La tabella include nomi, caratteristiche e dove li trovate. Spero che il nostro grafico riesca a impaginarla conservando la leggibilità.

Gli allineamenti sono i seguenti: L = legale, N = neutrale, C = caotico, specificando B = buono, M = malvagio, VN = vero neutrale.

NOME	RAZZA	CLASSE	ALL.	DOVE?	FOR	DEX	COS	INT	SAG	CAR	SPECIALE
Ajantis	Umano	Paladino	LB	N di Braccio Amico	17	13	16	12	13	17	
Alora	Halfling	Ladro	CB	BG: Stanza Merav.	8	19	12	14	7	10	
Branwen	Umano	Chierico	VN	Nashkel Carnevale	13	16	15	9	16	13	Martello spirit.
Coran	Elfo	Guer/Lad	CB	Bosco Amm.1	14	20	12	14	9	16	
Dynaheir	Umano	Invocat.	LB	Fortezza Gnoll	11	13	16	17	15	12	Rallenta veleno
Edwin	Umano	Prestig.	LM	Nashkel	9	10	16	18	9	10	
Eldoth Kron	Umano	Bardo	NM	Bosco Amm.3	16	12	15	13	10	16	Crea frecce acide
Faldorn	Umano	Druido	VN	Bosco Amm.3	12	15	11	10	16	15	Crea lupo
Garrick	Umano	Bardo	CN	Beregost	14	16	9	13	14	15	
Imeon	Umano	Ladro	NB	E di Candlekeep	9	18	16	17	11	16	
Jaheira	Mezzelfo	Guer/Dru.	VN	Braccio Amico	15	14	17	10	14	15	
Kagain	Nano	Guerr.	LM	Beregost	16	12	20	15	11	8	
Khalid	Mezzelfo	Guerr.	NB	Braccio Amico	15	16	17	15	10	9	
Kivan	Elfo	Ranger	CB	Alta Siepe	18/12	17	14	10	14	8	
Minsc	Umano	Ranger	NB	Nashkel	18/93	15	15	8	6	9	Furioso
Montaron	Halfling	Guer/Lad.	NM	E di Candlekeep	16	17	15	12	13	9	
Quayle	Gnomo	Illus/Chier.	CN	BG: Ponte	8	15	11	17	10	6	Invisibilità
Safana	Umano	Ladro	CN	Faro	13	17	10	16	9	17	Charme animali
Shar Teel	Mezzelfo	Guerriero	CM	E di Tempio	18/58	17	9	14	7	11	
Skie	Umano	Ladro	VN	BG: Entar Silvers.'s	11	18	15	15	8	13	
Tiax	Halfling	Chier/Lad.	CM	BG: Flaming Fist	9	16	16	10	13	9	Crea ghast
Viconia	Elfo scuro	Chierico	NM	Non ricordo (ebbravo! NdALS)	10	19	8	16	15	14	Res. 50% magia
Xan	Elfo	Incant.	LN	Miniere di Nashkel	13	16	7	17	14	16	
Xzar	Umano	Necrom.	CM	E di Candlekeep	14	16	10	17	16	10	
Yeslick	Nano	Guer/Chier.	LB	Miniere Bosco Amm.	15	12	17	7	16	10	Dissolvi magie

ALTRE STRATEGIE

Un buon posto dove mettere in atto i trucchi del mese scorso sul combattimento è la locazione a est del Temple, dove greater e lesser basilisk vi daranno molti punti esperienza (fate avvicinare un solo personaggio in stealth mode, altrimenti rischiate la pietrificazione). Feriteli con le magie del terzo livello e le corrispondenti bacchette, visto che possiedono un sacco di punti vita.
Quando incontrerete Drizzt, il mitico eroe dei racconti di Salvatore, usate il ladro o il bardo per rubargli le spade. Ne ricaverete la Defender e la Frostband: usatele e poi fatemi sapere... Personalmente ho preferito che il mio ladro tralasciasse Pickpockets per focalizzarsi su Hide in shadows e Open Locks, ma nulla vieta di spendere molti punti in Pickpockets, sostituendo l'abilità Hide in Shadows con la Shadow Armour (ma vi sconsiglio di rinunciare a Hide in Shadows sin dai primi livelli). Oppure, come detto, potete prendere anche un bardo e delegargli i furti.
Se decidete di usare Xan, come suggerito nella prima parte della soluzione, ricordatevi di cambiarlo con Xzar (o un altro di vostro gradimento) quando raggiungerà il quarto livello. Al quinto, infatti, un mago normale potrà usare gli incantesimi più importanti del gioco, quelli del terzo livello, ma purtroppo Xan sarà limitato dalla sua specializzazione. Non tenetelo, sarebbe una palla al piede.

I basilischi danno un sacco d'esperienza. Andate a cercarli a est del Tempio.

Inoltre procuratevi Ajantis, il paladino, rintracciabile nella locazione degli Ankheg: le sue capacità curative e i Protection from Evil saranno un'ottima aggiunta agli incantesimi del chierico. Tenetevi Jaheira, che picchia peggio di Ajantis ma possiede degli utili incantesimi.
Monster Summoning e Animate Dead servono per creare mostri che facciano da diversivo, non per crearvi un supporto nel combattimento! Se non siete abbastanza forti da abbattere un nemico, non ce la farete neanche con i mostri. Una volta creati, infatti, i mostri vanno interposti tra voi e il nemico, che se la prenderà con loro invece che con voi. Ma non aspettatevi che uno scheletro, un lupo o uno gnoll facciano il vostro lavoro... E se ce la fanno, allora vuol dire che avete sprecato l'incantesimo!
Un caso particolare si ha quando, in seguito all'evocazione, vi trovate una batteria di arcieri hobgoblin. Usateli bene e pochi resisteranno alla costante gragnuola di frecce che sapranno creare. Men che meno gli utenti magici. Lanciate un Entangle o un Web (state attenti a non finirci voi stessi) per bloccare l'avanzata dei nemici, e poi martellate da lontano. è una tattica che funziona anche nello scontro finale.

I mostri evocati sono apparsi nel punto giusto, cioè tra il mio gruppo e i nemici. Ora prenderanno le mazzate al posto mio!

CAPITOLO 4: NELLA FORESTA

Il terzo capitolo si conclude con la vittoria nella tenda di Tazok e il dialogo con il prigioniero ivi contenuto. Il capo dei banditi è partito per Cloakwood. Che ci sarà andato a fare? Naturalmente voi, impiccioni professionisti, vorrete saperne di più.
La locazione che vi interessa si trova a due passi dal campo dei banditi ma, purtroppo, per arrivarci dovrete passare ben quattro locazioni di foresta. Non vi consiglio di esplorarla a fondo, cercando quest secondarie e cose del genere, visto che è popolata degli avversari più noiosi di tutti: i ragni, che quando colpiscono spesso avvelenano il personaggio e, a meno che non abbiate un vagone di antidoti, vi obbligano a ripartire dalla posizione salvata. Stesso discorso per le viverne.
Ciò non significa che Cloakwood non sia un luogo interessante, anzi... Ci sono un paio di quest che vale la pena affrontare. In una delle prime locazioni entrerete da est e vi troverete vicino a un ruscello; appena al di là di questo vedrete un giovanotto in preda alla disperazione più nera: suo fratello è andato in cerca della Spider's Bane (una spada particolarmente efficace contro i ragni) e non è più tornato. Accettate di cercarlo ed esplorate la zona nord della locazione: troverete l'ingresso alla caverna di Centeol, un'incredibile palla di lardo che non vedrà l'ora di scatenarvi contro i suoi amatissimi ragni. Prima di entrare consiglio di bere un paio di pozioni di forza, visto che i ragni in corpo a corpo vanno uccisi il più presto possibile. Appena entrati, evocate un sacco di mostri e aspettate che entrino in corpo a corpo; quando i ragni li attaccheranno, avvicinate i vostri lottatori e attaccate. Lasciate perdere Centeol finché non avrete ucciso i ragni e state pronti a riutilizzare Monster Summoning due o tre volte, visto che la prima ondata non basterà. Al termine, passate il puntatore nella zona nord-ovest e noterete la possibilità di cercare: fatelo e troverete sia la Spider's Bane, sia il cadavere di un ragazzo. Riportatelo al fratello.
Nella quarta locazione di foresta avrete a che fare con una setta druidica. Se incontrate un mercante minacciato da un druido, Aldeth Sashenstar, aiutatelo. Vi inviterà a visitarlo a Baldur's Gate. I druidi di questa locazione vanno combattuti, visto che si tratta di una setta convinta che per preservare la natura non bisogna cercare la pace e l'armonia, bensì usare le armi. Se Jaheira è con voi, la riconosceranno e vi attaccheranno. Il loro quartier generale si trova nella zona sud-ovest, dentro un albero cavo. Il loro capo, Amarande, non possiede nulla d'interessante.
Sempre in questa locazione, nella zona nord-ovest troverete l'ingresso alla caverna di un addestratore di viverne, che cercherà di spacciarsi per minatore. Fatelo fuori e state attenti ai mostri.
Nella zona est, tra le montagne, troverete la versione 'enlarged' delle baby viverne che avete appena combattuto. Si tratta di una caverna nella quale affronterete due viverne adulte e tre o quattro baby. Usate subito Monster Summoning per distrarle e usate le frecce speciali (acide, del fuoco, del ghiaccio etc, mentre ovviamente non servono le dispelling). Uccidetele il più presto possibile perché sono velenose. Al termine raccogliete le loro teste e tenetele in caldo per Beregost, dove ve le pagheranno 800 monete ciascuna.
Usciti dalla quarta locazione di foresta, vi troverete in prossimità di un ponte. Naturalmente sarà sorvegliato, quindi avvicinatevi piano per far uscire le guardie e uccidetele. A questo punto proseguite con attenzione. Mandate ladro in modalità stealth e avanzate nel recinto finché non appariranno i primi

Nel covo delle viverne vi aspetta un bel combattimento!

Quel ciccione di Centeol è molto più debole dei suoi ragni: ma perché non se lo sono mangiato?

Gli sword spider non hanno abilità speciali, ma compensano con moltissimi punti vita. Evitateli.

Il capo dei druidi della foresta non possiede niente di particolare.

due avversari. Uno sarà un guerriero e l'altro un mago. Potete tentare di charmare il guerriero, mandandolo poi contro il suo compagno. Quando il mago lancerà Shadow Door, allontanatevi e aspettate con calma la fine dell'incantesimo. Dopo aver vinto avanzate ancora un po' e troverete altri due nemici, con caratteristiche simili a quelli appena sconfitti. Esaminate i loro corpi e troverete una pergamena, dalla quale capirete che, anche stavolta, i nemici sapevano del vostro arrivo. Troverete anche i Boots of Speed, da dare a qualcuno che non abbia il Ring of Free action o la Spider's Bane.
Sul ponte seguente troverete una o due guardie e poi, nell'edificio seguente, un altro paio di guardie. Uccidetele e scendete nella miniera, che poi è il punto d'arrivo del quarto capitolo. Per finirlo dovrete raggiungere il livello inferiore e uccidere il capo locale, Daveorn.
Per esplorare il Dungeon è consigliabile usare un singolo personaggio in modalità stealth. Appena entrati, dirigetevi a est e incontrerete il capo di un gruppo di ribelli. Infatti i padroni della miniera sfruttano come al solito i minatori senza la minima pietà. Se riuscirete a portargli l'apposita chiave, dirà l'uomo, egli sbloccherà un apposito meccanismo e allagherà la miniera. Un altro minatore, al primo livello, vi dirà di andare nella prigione e parlare con Yeslick, che sta organizzando la fuga degli schiavi.
La prigione non è difficile da trovare. Yeslick vi chiederà cento monete d'oro e voi gliele darete. Volendo potrete arruolarlo nel gruppo: sarà una buona scelta. Proseguite fino all'ultimo livello dove dovrete prima di tutto affrontare la guardia di Daveorn. Non è difficile. Prima di proseguire, usate il ladro per trovare e disattivare alcune trappole nel corridoio. Daveorn è poco oltre. Appena finito il dialogo, evocherà dei mostri e lancerà Shadow Door (talvolta una sola delle due cose): uccidete i mostri evocati e, come sempre, aspettate fuori portata che finisca l'efficacia di Shadow Door. Poi colpite Daveorn da lontano, andate in corpo a corpo e fatelo fuori. Troverete un sacco di oggetti sul suo corpo, tra cui una pergamena con altre informazioni sulla macchinazione che state pian piano scoperchiando e la chiave richiesta dai ribelli del primo piano. In una stanza laterale troverete l'apprendista di Daveorn, spaventato fino alla morte, che vi dirà tutto quello che sa pur di restare in vita. Potete risparmiarlo o meno: non ci saranno ripercussioni sull'avventura. Prima di salire sul montacarichi a sinistra potrete esplorare il corridoio verso sud-est: oltre agli slime, troverete un po' di gioielli.
Risaliti al primo piano, fate un salto al meccanismo di prima e, non essendoci più i ribelli (fuggiti grazie ai soldi che avete dato a Yeslick) sarete voi stessi a usare la chiave sul meccanismo. Allagata la miniera, uscite e recatevi a Baldur's Gate.

CAPITOLO 5: BALDUR'S GATE!

La principale città della regione, che fino a qualche giorno fa era sull'orlo di una guerra con Amn, ora non teme più invasioni e riapre i suoi cancelli ai visitatori. Visto che gli indizi in vostro possesso portano lì, tanto vale andarci.
Passato il ponte e attraversati i cancelli, sarete contattati dal comandante Scar, capoccia del Pugno Fiammeggiante (la mia traduzione di Flaming Fist, che spero sia la stessa usata nella versione italiana di BG). Vi chiederà chi siete e voi potrete rispondere in tutta sincerità. Vi proporrà un incarico, che farete bene ad accettare: investigare cosa sta succedendo al Seven Suns, una gilda che, da qualche tempo, non si comporta come dovrebbe. Dovrete essere il più possibile discreti e, quando avrete scoperto qualcosa, andrete a spiegarglielo al palazzo della guardia cittadina.
Appena entrerete nella prima locazione della città incontrerete nuovamente Elminster, che non vi dirà nulla di interessante, a parte specificare che potete fidarvi di Scar.
Prima di iniziare la missione, vi conviene esplorare un po' la città. In seguito dovrete tornarci da ricercati, per cui sarà bene sapere dove si trovano i luoghi interessanti, in modo da poterli raggiungere nel più breve tempo possibile. Cercate il Sorcerer's Saundries, negozio di magia, entrate e salite le scale. Troverete un gruppo di maghi. Siccome interromperete il loro rituale, potrebbero decidere di attaccarvi. In tal caso, reagite senza problemi. Cercate anche il negozio di pozioni e l'Elfsong, dove potrete riposare.
Il Seven Suns si trova nella zona sud-ovest della città. Potete vederlo in una delle foto a corredo di questo box. Entrateci e vedrete un paio di presunti mercanti, i quali, dopo qualche istante, mostreranno di essere dei doppleganger. Uccideteli e salite al piano superiore; in una delle stanze troverete un altro mostro: fatelo fuori.
Il palazzo del Pugno Fiammeggiante si trova nella stessa locazione, a pochi metri di distanza. Entrateci e parlate con Scar, che vi chiederà di completare la missione. Ditegli di sì, poi terminate il dialogo e parlategli di nuovo (la gilda l'avete già ripulita uccidendo il mostro al primo piano). Si rammaricherà del fatto che non possiate completare la missione, ma vi darà lo stesso i soldi e vi proporrà un altro incarico: investigare sul perché, la sera, gli abitanti di Baldur's Gate siano assaliti da nemici misteriosi. Accettate anche questa missione e preparatevi a entrare nelle fogne. Per accedere basta cliccare su un qualsiasi tombino (o grata che dir si voglia).
Prima di scendere nelle fogne, però, fate un salto al palazzo del Trono di Ferro. Si trova a poca distanza da quello del Pugno Fiammeggiante. Entrate e salite le scale fino a raggiungere l'ultimo piano. Prima di arrivarci, lanciate tutte le magie protettive che avete, bevete le vostre pozioni preferite e salvate il gioco. Al piano superiore, infatti, è in corso un'importante meeting al quale voi, ovviamente, non siete invitati. E quindi dovrete menare le mani. I nemici sono tutti piuttosto forti, ma se arriverete dalle scale di sinistra e resterete assolutamente immobili, forse potrete combattere senza che alcuni di essi diventino rossi. Uno dei loro maghi resterà fuori dal raggio visuale e quindi non farà nulla. Usate Entangle e Charm person sui guerrieri che, una volta charmati, potranno essere mandati all'attacco dei colleghi; per uccidere i maghi adoperate invece Fireball e Lightning bolt. Al termine, perquisite i loro corpi.
Uscite dal palazzo (ricordatevi che dal piano terra si può scendere in cantina – vi servirà in seguito) e andate a riposarvi. Poi entrate nelle fogne. Esploratele un po', affrontando i vermi giganti e stando attenti ai loro morsi paralizzanti. Incontrerete coboldi, mostri lebbrosi dalla pelle verdastra, ogre mage, il mago delle fogne e il nemico finale. Quando avrete finito tornate da Scar. Se non ci riuscite, o se non avete voglia di girare in lungo e in largo nelle fogne, tornate lo stesso e rinunciate all'incarico. In entrambi i casi, Scar vi proporrà una missione per conto di uno dei Duchi di Baldur's Gate. Accettate per sapere di cosa si tratta. Dovete andare a Candlekeep, il vostro luogo d'origine, e scoprire il motivo dell'andirivieni di personaggi poco puliti come i leader del Trono di Ferro. Per entrare nella fortezza è necessario fare un regalo alla Biblioteca, motivo per cui Entar Silvershield vi darà un libro. Dopodiché, vi farà accompagnare direttamente a Candlekeep.
NB Se durante l'esplorazione delle fogne vi trovaste in un luogo chiamato Undercellar, parlate finché volete ma non fate danni. Dovrete tornarci in seguito.

L'ingresso della caserma del Pugno Fiammeggiante.

Questa è la sede del Seven Suns.

Prima gli scheletri li affrontavo, ma ora chi me lo fa fare? Una Fireball e via!

Ogni tanto fa sempre bene tornare a Beregost...

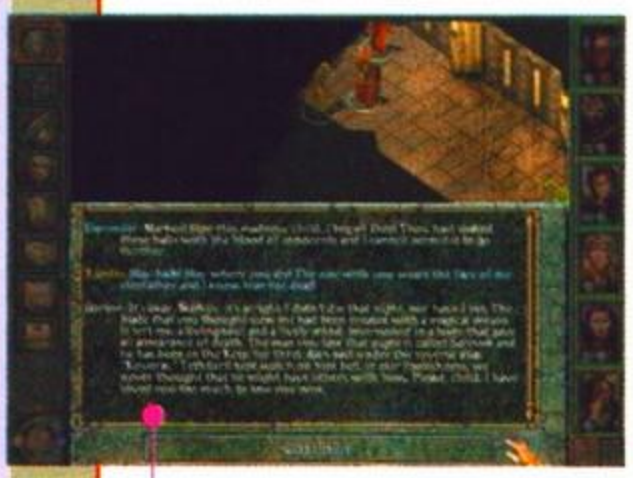
All'ultimo piano della sede del Trono di Ferro vi aspetta uno scontro mica da ridere!

CAPITOLO 6: RITORNO A CASA

E siamo di nuovo a Candlekeep...

Sento puzza di bruciato. Dev'essere la carne di Prat...

Quel fesso di Diarmid mi ha scambiato per un altro e mi sta rivelando un sacco di informazioni riservate.



Gorion, tu e quel rintronato di Elminster mi volete spiegare che sta succedendo?

Il guardiano di Candlekeep non vi lascerà entrare se non gli darete qualcosa che sia all'altezza della Biblioteca: il libro di Silvershield. Una volta dentro, proseguite verso sinistra e incontrerete Entillis Fulshom, un vecchio amico di Gorion. Parlandoci un po' scoprirete di essere attesi. Prima di andare in biblioteca, però, fate un salto da Winthrop a riposarvi e parlate con tutti quelli che incontrate. Nei Priest Quarters potreste trovare un monaco intento a mangiare un animale morto... Beh, è una specie di anteprima di quello che vi attende.
Una volta all'interno della biblioteca di Candlekeep sarete salutati da un vecchio amico. L'obiettivo è raggiungere l'ultimo piano e parlare con Tethoril, ma non abbiate fretta... Esplorate i singoli piani, avete più di una persona da incontrare.
Al primo piano, nella zona sud, troverete un mago che, in teoria, è un vostro vecchio amico. Ma lui non vi riconoscerà. Fategli notare le sue contraddizioni e si arrabbierà, buttando via la copertura e attaccandovi. Si tratta di un greater doppleganger, un mostro piuttosto forte che vi darà non pochi problemi. Appena dopo l'inizio del combattimento lancerà Mirror Image e Haste, perciò cercate di colpirlo in continuazione. Se non ce la fate, utilizzate una Arrow of Dispelling per riportarlo alla normalità.
Al piano superiore, andate a nord-ovest e farete la conoscenza di Kevoras.
Dichiarandosi vecchio amico di Gorion, vi regalerà un anello che il vostro patrigno avrebbe voluto consegnarvi di persona. Un avventuriero furbo non accetterebbe, ma voi fate finta di essere stupidi e dite di sì... Per fortuna l'anello non è maledetto, ma tra poco vedrete che comunque non avrà un buon effetto.
Salendo di un piano e recandovi nella zona ovest, vedrete il capo del Trono di Ferro Reiltar intento a parlare con una serie di collaboratori. Minacciateli, ma per ora non attaccateli. Proseguite al piano superiore e vi diranno di guardare in camera di Gorion, dove c'è qualcosa che vi riguarda. E in effetti troverete una pergamena. Leggetela e salite all'ultimo piano, come vi è stato detto. Nella zona nord troverete Tethoril, in quella sud Ulthran, che vi liquiderà in quattro e quattr'otto.
Tornate da Reiltar e attaccate briga. Se non vi attaccano loro, fatelo voi, e non lasciategli scampo. Lo so che non è bello, lo so che vi rovinerà la reputazione, ma per andare avanti dovete farvi arrestare! Setacciate i cadaveri dei nemici e salite o scendete le scale. Una guardia vi si avvicinerà, ordinandovi di stare fermi. Fatevi sbattere in prigione e, dopo pochi istanti, Ulthran vi annuncerà che meritate il massimo della pena: la morte! L'anello regalatovi da quel simpaticone di Kevoras non farà che aggravare la vostra posizione.
Ma prima che Ulthran possa mandarvi a Baldur's Gate per l'esecuzione, Tethoril arriverà a levare le castagne dal fuoco. L'anziano amico di Gorion non vi crede fino in fondo, ma desidera proteggervi come avrebbe fatto il suo vecchio amico. Vi teletrasporterà al piano di sotto, nelle catacombe, e da qui in poi sarà compito vostro trovare l'uscita.
Nella nuova locazione è possibile riposare, dunque rimettetevi in sesto. Uscite nel corridoio e affrontate il non morto o il doppleganger che troverete. In queste tombe incontrerete più di un vecchio amico, ormai purtroppo sostituito dai doppleganger. Vi toccherà uccidere Phlydia e se non starete attenti dovrete affrontare anche quei pochi che, non sapendo dei doppleganger, vi prenderanno per degli assassini e vi attaccheranno!
All'ingresso di un corridoio troverete Elminster, Tethoril e, incredibile a dirsi, Gorion! Se è vero quello che dice, durante lo scontro del prologo non è stato ucciso, bensì ridotto a uno stato di morte apparente. Nel frattempo Elminster vi ha fatto venire i nervi, continuando a trattarvi come un'omicida, mentre dal vostro arrivo a Candlekeep non avete fatto altro che seccare i doppleganger e i capi del Trono di Ferro, i quali certo non avevano la coscienza pulita... Prima che poteste tirargli una Fireball, però, Elminster e gli altri si allontanano, invitandovi a seguirli.

Vediamo se con uno Scorcher riesco a cuocere il doppleganger...

Ora voglio l'applauso: ho infilato il Lightning bolt nel tunnel e, tra un rimbalzo e l'altro, quel basilisco è stato colpito una decina di volte!

Rinunciateci, perché sono troppo veloci e avete ancora almeno un greater doppleganger da affrontare. Perquisite bene le tombe e troverete un Tome of Strenght e un Tome of Wisdom (protetti da trappole).
L'uscita conduce a un dungeon scavato nella roccia viva. Subito dopo l'ingresso incontrerete il party di Prat, uno dei combattimenti più difficili del gioco se non conoscete la tattica giusta. I nemici, infatti, sono protetti dalla strettezza delle gallerie, che impedisce di usare i classici approcci basati sull'attacco a distanza.
Prendete il mago e il ladro, in modalità stealth. Mandateli a sinistra, aggirando la zona di Prat. Passerete davanti alla tana di due ragni: se sarete fortunati non vi noteranno, altrimenti dovrete combatterli. Quando giungerete nuovamente sulla riva del fiume, sarete alle spalle dei nemici. Usate il ladro in modalità stealth per farli entrare nel raggio visuale, poi usate il mago (a distanza di sicurezza) per tirare un Web e un paio di Fireball. Selezionate il resto del gruppo e buttatevi in corpo a corpo. Con un po' di fortuna vincerete prima che i nemici si accorgano di cosa sta succedendo. Setacciate i loro cadaveri e proseguite.
Gli altri incontri di questo dungeon comprendono ragni, che ormai sapete come combattere, e un paio di greater basilisk, da affrontare con il ladro in stealth mode e il mago a lanciare incantesimi. Consigliato il Lightning bolt, che nelle caverne rimbalza in continuazione e può colpire il nemico un sacco di volte.
Immediatamente dopo i basilischi, farete la conoscenza di Diarmid, che vi confonderà con Prat. Parlateci e scoprirete che Sarevok si trova a Baldur's Gate. Visto che lo scherzo è bello finché è breve, lasciate perdere Diarmid e uscite proseguendo dritto.

CAPITOLO 7: LA RESA DEI CONTI

Sarevok è stato molto intelligente. Si è servito del Trono di Ferro per mettere le mani in pasta un po' ovunque dentro Baldur's Gate, mascherando la sua ascesa dietro il piano del suo patrigno Reiltar. Poi ha fatto in modo che foste voi stessi a ucciderlo, prendendovi tutta la colpa. Tagliati i legami con il Trono e avendo messo i suoi uomini in tutte le posizioni di rilievo, ora non avrà problemi a diventare Duca di Baldur's Gate. E poi, è facile immaginarlo, metterà tutti gli altri Duchi sotto i piedi, diventando il tiranno della città. E il bello è che la responsabilità di tutto questo ricadrà su di voi! Voi che, è bene dirlo, siete sporchi esattamente quanto lui. All'apparenza siete diversi, ma dentro siete uguali. Avete lo stesso padre: Bhaal, il dio della discordia e dell'omicidio. Gli strani sogni che avete fatto in tutta l'avventura erano solo il lento riaffiorare di una memoria perduta, per tanti anni sotterrata dal paziente lavoro di Gorion. Forse, se vi uccideste a vicenda sarebbe meglio per tutti...

Trema Sarevok, stiamo arrivando!

Con questo amletico dubbio, tornate a Baldur's Gate e state attenti a come vi muovete. Ora siete ricercati, dunque le guardie avranno l'ordine di arrestarvi. Se vi intimano l'alt, usate Web o Entangle per bloccarle e scappate. Scar è morto, e i vostri ex-amici vi considerano dei criminali, non sapendo come stanno veramente le cose. Ecco perché, in precedenza, vi ho suggerito di esplorare la città. Raggiungete il Sorcerer's Saundries e rimpolpate la vostra dotazione magica perché forse questa sarà l'ultima volta che potrete farlo. Per riposarvi e per spostarvi dentro la città potete usare le fogne.

Gli arghh: grandi e grossi, ma sono tutta apparenza.

Recatevi al palazzo del Trono di Ferro e tornate all'ultimo piano. Troverete Cythandria, la ex-favorita di Sarevok, che vi attaccherà. Chiamerà in suo aiuto anche un paio di arghh (che sono i figli di McOrion... Lasciate perdere, questa battuta possono capirla solo quelli dello staff delle Cronache di Britannia!). Gli arghh sono grandi e grossi, ma vanno giù facilmente. Cythandria ha un unico incantesimo pericoloso, lo Shadow Door. Se riuscisse a lanciarlo, allontanatevi e tornate quando avrà finito. A un certo punto vi chiederà di avere pietà, ma non datele ascolto: sul suo corpo troverete il diario di Sarevok, con tutto il resoconto della cospirazione. Ora dovete solo portarlo a un Duca, e quale migliore occasione dell'incoronazione di Sarevok? Purtroppo, però, per entrare a palazzo vi serve un invito. Se avete ascoltato le parole di Cythandria, ricorderete che ha accennato a Tamoko, una prostituta che forse avete già incontrato per le strade di Baldur's Gate. Dovrebbe trovarsi nell'Undercellar. Inoltre, una delle pergamene in vostro possesso indica che l'Undercellar è proprio il luogo d'incontro tra Sarevok e i sicari. Scendete al piano terra, andate in cantina ed esaminate il muro est, tra le due file di barili. Scoprirete un'uscita segreta. Usatela e sarete nelle fogne. Uscite dalla locazione attraverso il passaggio immediatamente a sud e sarete a destinazione.

La residenza di Entar Silvershield. A seconda di quando ci verrete, la troverete piena oppure vuota.

Lanciate le magie protettive e avanzate lentamente. Krysten e Slythe, i due sicari in questione, sono piuttosto forti. Mandate il ladro in stealth mode e, facendolo avvicinare a Slythe al centro dell'Undercellar (o è Krysten? Con tutto quel parlare mi hanno confuso le idee!), colpitelo da lontano. L'obiettivo primario è dispellare lo Haste che lo rende pericolosissimo: usate le Arrows of Dispelling. Cercate di non usare le Fireball, perché uccidereste le prostitute e peggiorereste la reputazione. Potete lanciare un Monster Summoning per rallentare l'avanzata di Krysten, intanto che gli lanciate addosso un Dispel Magic, dopodiché sarà facile metterlo fuori combattimento. Avanzate e fate fuori l'altra, che non è pericolosa come il compagno. Sui loro corpi troverete armi, pergamene e gli inviti di cui avete bisogno.
Riposatevi nelle fogne e uscite. Sarete arrestati e portati al cospetto di Angelo, il sostituto di Scar. È uno sgherro di Sarevok e quindi non aspettatevi nulla di buono. Minacciatelo, altrimenti vi prenderà per dei mollaccioni e darà l'ordine di uccidere un membro del gruppo. In prigione farete la conoscenza di Neb. Parlateci un paio di volte e la terza vi proporrà un indovinello: rispondete 33 (ogni numero della catena è somma dei due che lo precedono, aumentata di uno. Quindi la risposta è 12 + 20 + 1 = 33). Neb vi guiderà fuori. Non rientrate nella casa di Silvershield, altrimenti attiverete un gruppo di guardie fortissime che vi inseguiranno per tutta la città.
Per uscire dalla residenza di Entar dovete passare attraverso il portale sul muro sud. Se avete già visitato la zona, bene, altrimenti il fog of war potrebbe darvi dei problemi di cliccaggio: non si può cliccare fuori dalle mura e quindi i personaggi non riescono a uscire! Cercate con il puntatore l'insegna dei Silvershield sul muro sud e poi cliccate sul terreno subito al di sotto. Ve lo dico perché la cosa ha dato dei problemi anche a me...
Raggiungete il palazzo e mostrate l'invito a Bull. Sarete ammessi. All'interno dovrete affrontare un combattimento coi doppleganger, difficile non tanto per la loro forza, quanto per il fatto che dovrete essere veloci ed evitare la morte dei nobili.
Sarevok vi accuserà di omicidio, ma voi darete il suo diario a Belt e la verità verrà finalmente a galla. Sarevok riuscirà a scappare grazie al suo mago. In questo momento non attaccatelo, tanto il gioco non vi permetterà di ucciderlo.
Belt, localizzato Sarevok, vi teletrasporterà nella Gilda dei Ladri. Riposatevi ed entrate nel sotterraneo, dove affronterete guerrieri scheletrici e doom guard. I guerrieri scheletrici, come gli scheletri, dimezzano il danno da armi da taglio e punta e per questo sono rognosi. Inoltre il chierico e il paladino, ai livelli raggiungibili in questo gioco, difficilmente riescono a scacciarli. Troverete alcuni slime, contro i quali sarà utilissimo il fuoco. Per esplorare il dungeon usate il ladro in modalità Find Traps, perché le trappole sono più d'una e fanno malissimo! All'uscita troverete il mago che ha aiutato Sarevok a fuggire: dategli addosso.

Vuoi un topo di fogna? A Baldur's Gate c'è di meglio!

Alla fine arriverete alla Città Sotterranea, nascondiglio di vostro fratello nonché grande rivale. Il sotterraneo contiene guerrieri scheletrici e un party mandato direttamente dal Trono di Ferro. Per darvi un'idea, la difficoltà dello scontro sarà più o meno quella del gruppo di Prat (facendo le debite proporzioni). Potete usare la tattica del ladro in stealth mode, oppure potete cercare di separare i guerrieri dai maghi: fatevi rincorrere dai guerrieri e fateli fuori, mentre i maghi cominciano a lanciare le loro magie ma le abortiscono visto che nel frattempo uscirete dalla loro area visuale. Aspettate che finisca l'effetto degli incantesimi protettivi, poi andategli addosso.

Angelo, il sostituto di Scar, non vede l'ora di sbattervi in galera.

SAREVOK!

Siete arrivati di fronte alla causa di tutti i guai che affliggono la Sword Coast. Sguainate la spada, sorridete alla telecamera, fate ciao ciao con la manina e preparatevi alla battaglia.
Come magie protettive, scegliete quelle che abbiano una certa durata, visto che il combattimento andrà avanti per un po' e quelle come Bless e Chant si esauriranno. Bevete tutte le pozioni di forza che avete e controllate la disponibilità di una Wand of Monster Summoning: se ce l'avete, avete già vinto.
Usate il ladro e fate il giro da sinistra per affrontare Tazok, il primo nemico. Colpitelo con le frecce più dannose che avete ed evocate un'ondata di mostri per impedirgli di avvicinarsi. Quando morirà, passate dall'altro lato e rifate la stessa cosa con il mago (occhio a non permettergli di lanciare magie!).
Quando Sarevok deciderà che è arrivato il momento di intervenire, evocate un po' di mostri e, intanto che se la prende con loro, martellatelo con le frecce. Quando starà per ucciderli tutti, ripetete l'evocazione.
Il nemico finale del gioco morirà così, ridotto come un puntaspilli e facendo la figura del fallito. Rilassatevi, dite una frase da tramandare ai posteri (la prima che vi viene in mente) e godetevi la sequenza finale.

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

9&nove®

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è **originale**, **integrale**, **in italiano*** e a sole 9.900 lire.

- **vasta** scelta di titoli originali
- Oltre **2.000** punti vendita in Italia
- Oltre **1.000.000** di copie già vendute
- Continue **novità** in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza.Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum POINT

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati

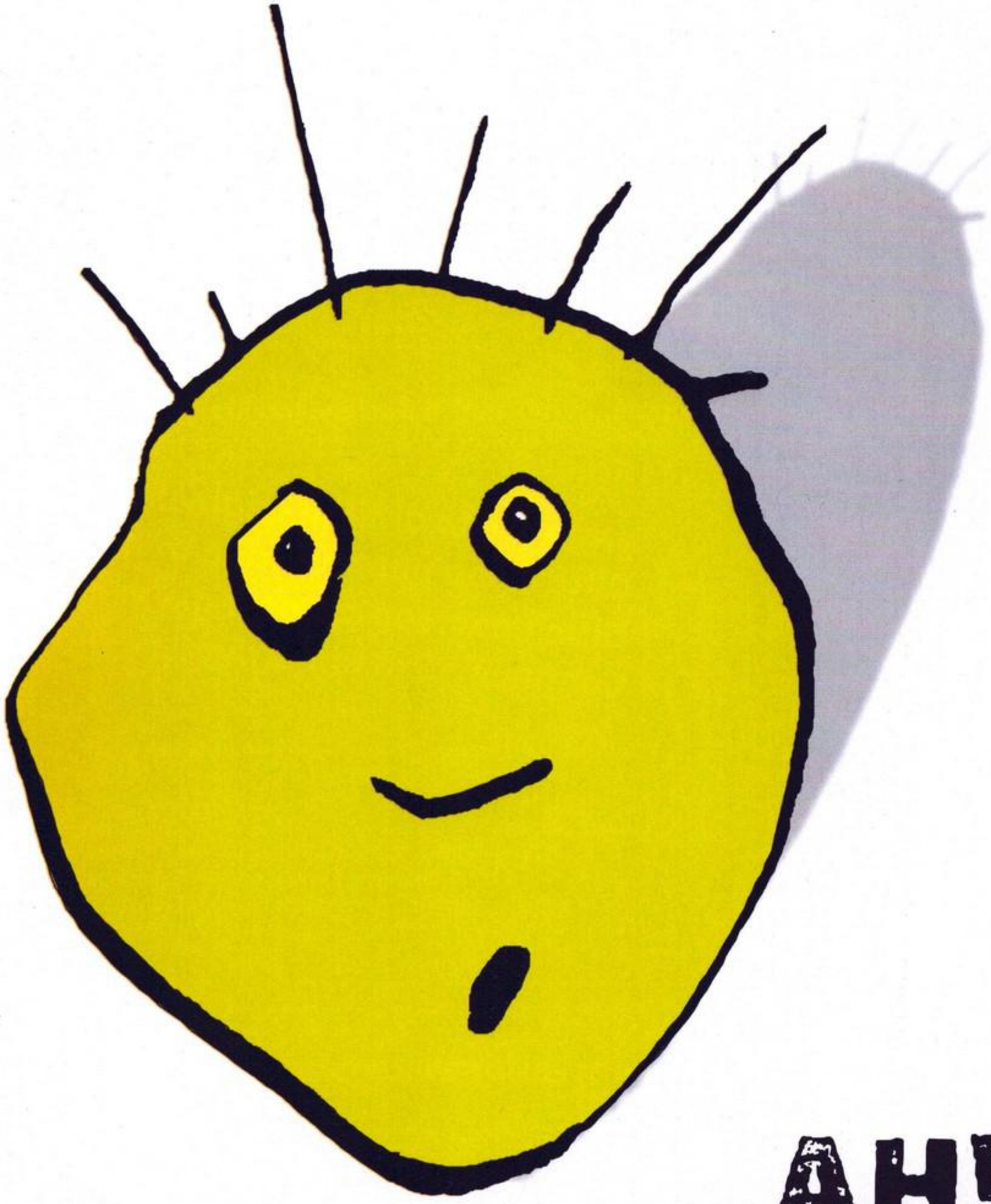
D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it

OFFICIAL

Nintendo

Magazine

E ricordatevi che ufficiale non significa che non sia divertente.



AH!

XENIA
EDIZIONI

Colonizzare, comandare, usare la testa, usare la forza...

Sono molti i modi per dominare questa galassia.

FEDERATION
Espansione pacifica basata sulla diplomazia.

KLINGON
Niente diplomazia, solo aggressione militare.

ROMULANI
Una cultura misteriosa infida e pericolosa.

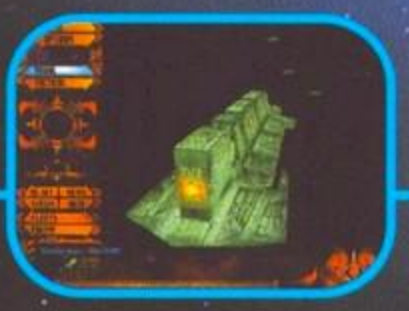
FERENGI
I più evoluti, i più intelligenti.

CARDASSIANI
Una combinazione letale di efficienza, durezza e perfidia.

Un impero non si costruisce in cinque minuti: dovrai usare tutta l'intelligenza, l'astuzia, la diplomazia e l'abilità che possiedi per farlo nel miglior modo possibile. E visto che la guerra a volte è l'unica soluzione, ti conviene scegliere bene il tuo alleato tra queste cinque forze!

Distribuisci le risorse tecnologiche

Controlla le operazioni segrete



Ordina massacri studiati in 3D

Controlla lo sviluppo del tuo impero

STAR TREK® : THE NEXT GENERATION™

BIRTH OF THE FEDERATION™

Dagli sviluppatori di Civilization II e Master of Orion II

Requisiti tecnici: Pentium 133, 16 Mb RAM, lettore CD-ROM 4X, 25 Mb liberi su HD.
Racc.: Pentium 200, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 8X.

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Star Trek™: The Next Generation ™,® & © 1999 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are trademarks of Paramount Pictures. MicroProse is an Authorised User. Computer Code and Manual © 1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.

MICROPROSE
www.microprose.com

HASBRO Interactive

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva

BOVABYTE

Dopo la sbornia del mese scorso

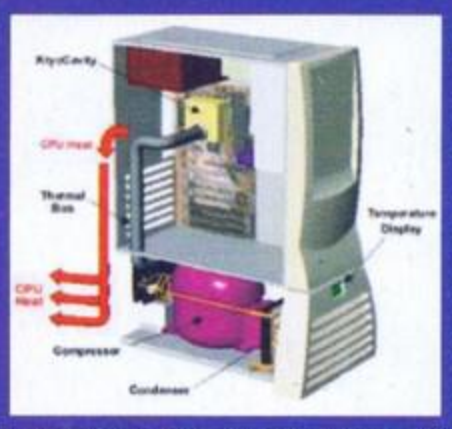
BOVABYTE

torna a occuparsi del suo mentecatto preferito

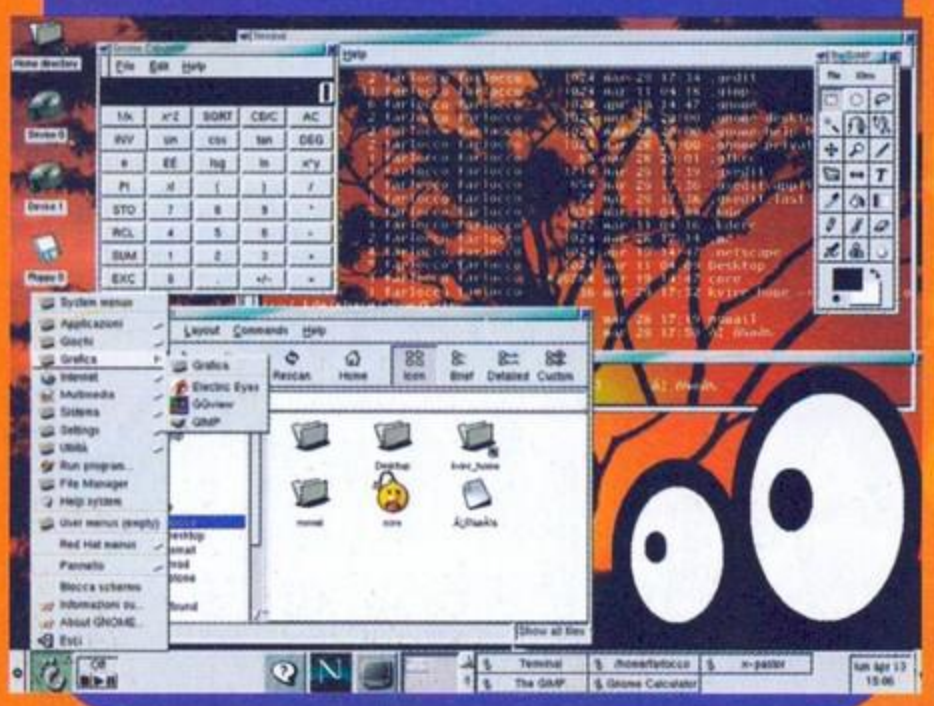
E' bastato un singolo, relativamente breve periodo di assenza ingiustificata dalle nostre pagine, e milioni di fan sfegatati ci hanno tempestato via email chiedendoci che fine avesse fatto il nostro pecoraio preferito. Tranquilli! Questo mese lo spazio del BovaByte torna a essere interamente dedicato a lui, contenti?

LA PASTORMANIA TORNA A DILAGARE

Quante volte abbiamo preso in giro il nostro Pastorone per la sua insulsa mania all'ultimo overclock? Leggete un po' qua cosa abbiamo ricevuto:
"Caaaaaaro Pastooooooreeeee. Tutto cominciò quando ovecloccai per la prima volta il mio pentium 75 a 90 mhz. da quel giorno computers con ghz di clock con impianti di raffreddamento criogenici sono nei miei sogni. Con ricerche spasmodiche sto per raggiungere l'obbiettivo finale: il personal computer più ovecloccatoooo del mooondooo e quindi piu potente (anche del tuoooo). Ecco la configurazione base: M/B: abit bh6 - CPU: Celeron 333 - RAM: 128 MB dimm pc100 - Scheda video: s3 trio 3d 4MB agp - Scheda 3d: diamond monster3d 2 12MB - Cdrom: pioneer super36x - Scheda audio: sb Live basic - Hd: 8. 4 gb U-dma - Questa configurazine potrebbe essere in apparenza alquanto scarsa... IN APPARENZA PEROOOO! Continuiamo con la parte fondamentale: n° dissipatori: 2 per PII - n° ventole per dissipatore: 2 - n° ventole fantozziane: 2 (13 cm diametro) - In più ho un aspiratore da muro (10 cm diametro) sopra la cpu che aspira l'aria calda e una ventola tangenziale (da 8x5). Il risultato finale è un processore a 522 Mhz e una specie di tramontana artificiale che soffia nella mia camera. Particolare non trascurabile è il voltaggio del core che è stabile a 2. 0 V. Sfido te e il resto del mondo a fare meglio e a superare i miei 2751 cicli per secondo di FPU con un processore da 200000 £ P. S. Tra l'altro al FuturShow anche il tecnico Intel è rimasto sbalordito". Il caro Francesco Pisello, tuttavia, non ha ancora fatto i conti con la Kryotech, un'azienda specializzata nell'overcloccare davvero professionalmente i suoi PC. Guardate un po' qua:



La segnalazione ci è arrivata per vie traverse da Pierfrancesco Costantini: "Ho una notizia che vi chiedo cortesemente di portare al Pastore, in modo che possa fare il suo upgrade quotidiano: la Kyroteck rilascia altri 2 Cool Computing (come li chiamano loro): 2 PC basati su 2 cpu AMD overcloccate. Il primo è basato su un K6-III 400 overcloccato a 500 MHz, il secondo su un K6-2 475 overcloccato a 600 MHz. EntraMBe le macchine sono raffreddate mediante condizionatore azionato da un piccolo compressore alloggiato nella parte inferiore dei rispettivi case. Vi allego una bella foto!". Grazie, Pier, il Pastore si sta già informando sui prezzi, anche se trova davvero poco professionale la scelta - per altro ottima - dei processori di AMD: costano troppo poco.
E non è certo finita qui! Ricordate il mitico logo degli occhietti del Pastore? Chi dispone del sistema operativo Linux può finalmente vantare sul proprio desktop un paio di occhietti che, deformati come quelli del Pastore originale, seguono imperterrito il puntatore nei suoi movimenti. Davvero un programma imperdibile, a opera di Massimiliano Caovilla, che contiamo di piazzare sul nostro sito web e sul prossimo CD di PC Action (quello di giugno, ormai) assieme ai programmi per Linux che puntualmente piazziamo in un'apposita directory. La foto dovreste vederla qui in giro...



IL BADA PORTATILE È TRA NOI

Ancora una volta, nemmeno noi Bovas, che da così tanti anni conosciamo il Pastore, potevamo esimerci dal restare completamente a bocca aperta, con la mascella tumefatta e l'occhio pallato! Il nostro lobotomizzato preferito ne ha infatti coMBinata un'altra delle sue, dopo essersene rimasto per almeno un mese rintanato nel nostro cess... ehm reparto creatività & innovazione. No, tranquilli, non stiamo per decantare le lodi di una nuova scheda video che vanta la presenza di ben 3 chip grafici che lavorano in parallelo, neppure stiamo per descrivere le strabilianti caratteristiche di un nuovo processore bada enhanced... Per una volta il nostro Pastore ha infatti voluto attenersi al mondo "reale", riciclando e modificando componentistica già presente, il tutto per dare alla luce quello che verrà in seguito ricordato dalla storia come il più strabiliante portatile mai concepito dall'homo sapiens. Ma prima di discutere le scelte concettuali e oseremmo dire anche architettoniche, passiamo pure a elencare le specifiche tecniche di questo vero e proprio mostro:

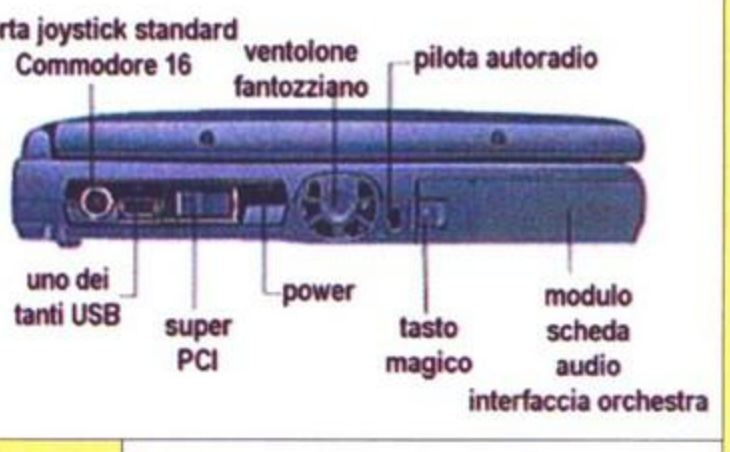
Processore Intel Pentium III a 1GHz.
512 MB di RAM da 1 ns.
Chipset badacamino ottimizzato.
Scheda video Voodoo 3 5000 AGP2 (prototipo) con 128 MB di RAM video.
Scheda audio Guillemot Maxi Sound ISIS versione enhanced.
Schermo da 16" al plasma.
Impianto di aria condizionata con possibilità di freeze criogenico per modalità di standby.
Modem FAX ISDN/ADSL cellulare (velocità di trasferimento 12 MByte al secondo).
Batteria a riciclaggio dinamico(tm) dei rifiuti tossici con durata da 1 o 2 anni senza ricarica.

Ma dal momento che sicuramente sarete curiosi di conoscere più nel dettaglio questa vera e propria meraviglia, passiamo pure la parola al Pastore stesso, che ci dirà di tutto e di più su questo bada laptop nell'intervista che si è degnato di rilasciarci:

Pastore: Hmmmm, beeelloooo! Non era davveeeroooo giuuuustoooo che non riuscissi a trovare un portatile che soddisfacesse appieno le mie esisgeeeenzeeee... D'altronde passo tutto il mio tempo libero a caaasaaaa, ma ogni tanto esco per 10 minuti e non vorrei di certo perdere teeeempooooo. Ma dal momento che vi vedo molto incurosiiitiii, voglio descrivere approfonditamente le specifiche tecniche del mio mooostroooo, non prima di avervi informato che il sottoscritto, il mese scorso, è riuscito a inventare il primo rimpicciolitore realmente funzionaaanteeee. Questo strabiliante macchinario è in grado di diminuire le dimensioni di un qualsiasi oggetto a una sua frazione a piaceeeereeee. Correggendo eventualmente anche gli errori per mezzo di una sofisticatissima routine di chirurgia estetiicaaaa. Utilizzandolo mi è stato possibile riciclare la componentistica, maggiormente a buon mercato, disponibili per i computer desktoooop...

Il portatile del Pastore in tutto il suo splendore. Si noti il monitor al plasma in perfetto stile 'ultrapiatto'. Stona un po' con il colore, ma il Pastore, si sa, non è mai preciso al 100%.

visione laterale destra del portatile



visione laterale sinistra del portatile

visione posteriore di fronte del portatile

BB: Scusa Pastore, ma sulle specifiche leggiamo la presenza di un bel Pentium III a 1000 Mhz, da dove è saltato fuori?

Pastore: Vi ricordate il mio rimpicciolitoooreeee? L'ho utilizzato per portare il fattore di miniaturizzazione da 0.18 a 0.03 e la cosa mi ha permesso di innalzaaareeee la frequeeenzaaaa a più del doppio dell'originale e di ridurre il voltaggiiioooo.

BB: Parlaci della scheda video, che utilizza anche un curioso slot da te denominato AGP2.

Pastore: quella è proprio la cooosaaa di cui vado più fieeeroooo! Mi sono scaricato le specifiche dello slot AGP e mi sono semplicemente divertito a decuplicaaarleeee. La scheda videeeooo, una Voodoo 3 5000, che i ragazzi della 3Dfx sono stati costretti a produrre in un solo esemplaareeee per il sottoscritto, è poi in grado far ruotare contemporaneamente un numero di poligoni pari a quello prodotto da ben 10 Voodoo 2 in SLI mooodeeee.

BB: È tutto spettacoloso...

Pastore: ma non è finiiitoooo! Lo standard AGP2 da me concepito permette anche il funzionamento di ben 5 schede AGP uguali in paralleeeloooo, tutte infilate in un apposito vano presente sul retro del portatiiileeee. In questo modo, finalmeeenteee, si riesce a superare la limitazione di una sola scheda video AGPP.

BB: Scusa Pastore, ma come è possibile farci stare 5 schede AGP tradizionali in un portatile? Non ci seMBra poi così ingoMBrante il tuo...

Pastore: vi staaateee ancora dimenticando il mio rimpicciolitoooreeee...

BB: Da sempre hai manifestato un amore perverso per i dispositivi di memorizzazione di massa...
Hai per caso rinunciato alle tue solite configurazioni RAID e hai fatto il modesto almeno adesso?

Pastore: nieeenteeee affaaaattoooo: il bada portatile monta 4 minidischi da 9 GB in configurazione RAAAAIIIID, in più è presente un DVD ROM SCSI con caricatore multiiiploooo (MAX 3 DVD) e un floppy misto in grado di leggere e scrivere floppy da 3.5, zip disk e dischetti da 120 MB.

BB: E' tutto sempre più spettacoloso! Ma che ci dici della sua connettività all'esterno?

Pastore: speravate di cogliermi impreparato ma non è cooosiiii: il bada portatile è infatti equipaggiato di 20 porte BadaUSB (queste funzionano), 5 porte infracolor intelligenti, e 10 schede fast ethernet incorporaaateeee.

BB: Hai parlato delle porte infracolor... che diavolo sono?

Pastore: molto sempliiceeee: più di una porta infrarossi avrebbe creato non pochi probleeemiiii... In pratica il segnale sarebbe stato molto confuuusooo... Con l'uso di altri colori, oltre all'infrarosso, si evitano questi probleeemiii. I colori da me scelti sono il lilla, il mandarino, il turchese, il nero lucido indelebile e il giallo canariiinoooo.

BB: Scusa Pastore, ma com'è possibile che esista un trasmettitore di luce nera?

Pastore: voi non prestate mai attenzioonee alle mie paroooleeeee!!! Non a caso vi ho parlato di nero 'lucidooo'! Il trasmettitore non aumenta la sua potenza luminosaa, semplicemente diventa più luuucidooooo e dall'altra parte il ricevitore controlla la sua luciditàaaaaaaa (Dave, meno male che noi non controlliamo mai quella del Pastore... NdP) (Sarebbe tempo sprecato NdD)

BB: Anche il materiale con cui è costruito il portatile seMBra qualcosa di particolare... Per lo meno non risulta essere al tatto né plastica né un composto metallico. Di cosa si tratta?

Pastore: semplicemente di una nuova lega prodotta dai miei laboratooooriiii (Ma quali? NdBovas), in grado di opporre resistenza alla forza di graviitàaaa... In questo modo il peso del portatile viene annullaaaatoooo e lo stesso può essere tranquillamente fluttuato con una sorta di guinzaglio per caaaniiii... In pratica possiamo portarcelo appresso senza neppure accorgerceeeneeee. In più un microprocessoooreee, appositamente incaricato, provvede a modificare l'intensità della forza in modo che il peso sia sempre nullo anche in condizioni di gravità differeeentiiii. E' in pratica uno stabilizzatoooreee universaaaleeee! La versione 2.0 del portatile potrà fluttuare liberamente su qualsiasi pianeta della via lattea, anche se conto di estendere il supporto al resto dell'univeeersoooo.

BB: Non ci seMBra di vedere un sistema di puntamento tipo mouse...

Pastore: sempliiiceeee, il sistema di puntamento è mentale... basta pensare a dove far andare la freccetta e questa ci va da soooolaaaa! E' un brevetto che ho rubato alla NAAASAAAA.

BB: Come ultima domanda ci piacerebbe sapere quanto ci potrebbe venire a costare una cosa così spettacolare...

Pastore: il bada portatile non ha un costo in denaaaroooo... Ha un costo affettiiivoooo! Posso averlo solo iooooo!

BB: Ultimissima domanda: ci siamo dimenticati di chiederti che razza di software (sistema operativo compreso) fai girare sul tuo bell'animalone... Ebbene?

Pastore: Inutiiileee dire che il bada portatile presenta una versione ottimizzata di Windows 2000, che occupa il doppio di spazio e il triplo della memoria ma è molto più professionaaaleee. Pensaaateee, quando lo accendo mi saluta persino per priiimoooo!

BB: Grazie per l'intervista.

Pastore: grazie a voooiiii, ogni tanto è bello parlare con qualcuuuunoooo, basta che questa attività non rubi troppo tempo alle mie sessioni davanti al compuuuuteeer!

END

I TITOLI DEL MESE

Tornato tutto bello pimpante dal FuturShow (anche se stanchissimo), rieccomi su queste due pagine che parlano di giochi per console (più o meno...) e di serenità e spensieratezza.
Visto comunque che questo è il mese di maggio (e chi non alza le mani è uno scarafaggio… che bello, ho fatto pure una divertente rima), faccio gli auguri a tutti i Tori e Gemelli (a proposito, io sono nato il 12 del mese prossimo… fate voi, io non dico niente, però un bel regalo mi sembra il minimo per tutto quello che faccio per voi).
Uhm… non ho più un tubo da dire, a parte quello che scriverò nelle righe qui sotto, quindi abbassate lo sguardo di un millimetro e continuate a leggere (che poi vi interrogo).
Prima di dare il via alla nostra ilare carrellata di giochi per console, ci tengo a specificare che in questa rubrica ci sbatto tutti i titoli che mi capitano per le mani, senza badare che questi appartengano a ConsoleMania, a Nintendo Magazine o a PlayStation Nation.
Se dovessi infatti inserire solo quelli presenti su ConsoleMania avrei una scelta molto più limitata e molto spesso non riuscirei nemmeno a tirarne fuori dieci per ogni mese (infatti questo mese sono nove).
E con questo, saluto.

Raffo

MONACO GP RACING SIMULATION 2 per NINTENDO 64

Possiedi un Nintendo 64? Sìì? E il gelatiere Simac? Anche? Perfetto, dunque potrai comprarti questo Monaco GP Racing Simulation 2 e, nelle pause tra una partita e l'altra, potrai gustarti anche un bel gelato. Chiaro che non tutti possono essere tanto fortunati, dunque se non possedete un Nintendo 64 ma solo il gelatiere, potrete provare a finire il gelato (nel livello di difficoltà "hard"), senza ricorrere alla soluzione pubblicata su ConsoleMania; se invece potete vantarvi di avere solo il Nintendo 64, beh, le cose si fanno più difficili, ma direi che vale lo stesso la pena di leccare la console fino a finirla tutta. Sicuramente sarà un lavoro molto difficile e con buone probabilità morirete di fame nel giro di qualche giorno, ma se mai ci riuscirete sarete sicuramente eletti "Miglior Vitello Tonnato del Quartiere"… mi sembra dunque che valga la pena di provarci. Concludendo, MGPRS2 è davvero un bel prodotto, compratelo se amate le simulazioni di Formula 1, peccato solo che, non essendo un gioco ufficiale, non abbia i nomi reali delle scuderie e dei piloti… riusciremo a sopravvivere anche senza?

BEETLE per NINTENDO 64

Avete presente la nuova macchina Volksvagen? Ma sì, dai, quella nata dal vecchio maggiolino e che costa la bellezza di quaranta pali. Va beh, se proprio non ci arrivate guardatevi le foto; ebbene, da oggi questa simpatica vettura potrà essere vista, oltre che per strada, anche sui televisori dei possessori di Nintendo 64 (dovrebbe comunque esserci anche la versione per Play).
Strano a dirsi (solitamente i giochi "promozionali" non sono un granché), ma questo Beetle è davvero un bel gioco: graficamente molto curato, dotato di ben due opzioni per le partite a più giocatori, e dalla intrippevole giocabilità. Insomma, un bel titolozzo di corsa per Nintendo 64 (che non fa mai male), che senza dubbio consiglio agli amanti del genere e a chi ha sempre sognato di mettersi seduto dentro a uno scarafaggio.

STREET SKATER per PLAYSTATION

Sembra proprio il mese delle simulazioni scheitaiole questo, e pensare che giusto ieri dicevo al Giorgio (il mio cane): "Sai il Giorgio, è un bel po' che non escono giochi sullo snowboard o sullo skateboard". Beh, curiosamente lui non sembrò impressionarsi molto delle mie parole e continuò a tentare di accoppiarsi con il mio polpaccio… curioso, molto curioso.
Va beh, tornando al nostro bel titolone, si tratta di una simulazione che simula molto poco; a bordo della vostra tavola, infatti, potrete viaggiare speditamente anche su erba, sassi, strade sterrate e carcasse di ricci e scoiattoli, il tutto senza perdere la minima velocità. A parte questo, graficamente non è affatto malvagio ed è abbastanza divertente per durare qualche ora. Il suo unico grosso difetto è che nel giro di pochissimi minuti lo avrete finito e lo dovrete fare per molte volte prima di veder spuntare fuori tutti i personaggi segreti. In sostanza un giochillo simpatico ma poco longevo e un po' ripetitivo.

FIFA '99 per NINTENDO 64

"Oh, un mio amico mi ha detto che la Fifa fa 99", ah, ah, ah, certo che quando mi ci metto sono proprio simpatico, e che belle battute intelligenti che riesco a sfornare. Va beh, mi scuso per la grande amarezza che sicuramente sono riuscito a farvi venire e passo a questo gioco di calcio, che arriva anche su Nintendo 64 dopo essere passato per tutte le piattaforme conosciute.
Graficamente è davvero molto bello (forse il più gradevole in fatto di estetica tra tutte le produzioni calcistiche per questa console); certo, se siete dei fan sfegatati di Winning Eleven questo prodotto della EA Sports potrebbe non entusiasmarvi (e mi riferisco alla gestione tecnica delle partite), resta il fatto, comunque, che si tratti di un titolo di tutto rispetto, che senza ombra di dubbio merita quanto meno di essere preso in considerazione.

NEED FOR SPEED 4

Need For Speed giunge al suo quarto episodio anche su PlayStation e io sono qui a dirvelo: Need For Speed giunge al suo quarto episodio anche su PlayStation. Bene, ve l'ho detto; a questo punto ci salutiamo, io vado a nanna che domani è una giornata pesante, tante cose e buona fortuna. Va bene, va bene, scherzavo. Che gente! Subito a prendersela per un po' di umorismo. Vediamo comunque di fare le cose in fretta davvero, che non è che sto qui a giocare.
Need For Speed giung... eh, eh, eh, scherzavo, scherzavo; comunque, se proprio lo volete sapere (e immagino di sì) quest'ultimo episodio della saga è senza dubbio il migliore della serie, dotato di una grafica raffinata, di una giocabilità ottimale, di un numero mastodontico di vetture (si può persino pilotare un elicottero!) e di una incredibile longevità. Insomma, è un gran bel gioco, chiaramente dedicato agli amanti delle guide "briose" e che non cercano una curatissima simulazione.

BIG AIR per PLAYSTATION

Dopo qualche mese di assenza, i giochi di snowboard ritornano a fare la loro comparsa sulla piattaforma Sony Io mi sento molto emozionato per questo e lo è anche il mio tratto-pen immaginario, quindi siamo a posto.
Purtroppo il gioco non ce la fa, o meglio, ha la fortuna di uscire in un periodo in cui gli amati di questo genere sono praticamente in crisi d'astinenza, ma nel complesso non rappresenta nulla di particolarmente innovativo per motivarne l'acquisto, specie da parte di un utente che già possiede qualche altro gioco analogo. Se invece nella vostra softeca non avete nemmeno l'ombra di un gioco del genere, andate a curiosare tra le offerte speciali dei negozi, troverete sicuramente qualche episodio di Cool Boarders a un prezzo stracciato.
A proposito, fonti piuttosto autorevoli mi hanno detto che i gatti che posseggono un manto con più di due colori (a parte il bianco) sono sempre femmina o, se sono maschi, "non funzionano"... io sono rimasto piuttosto scioccato da questa notizia, da allora, infatti, ogni volta che vedo un felino gli corro dietro, lo alzo e provo a vedere di che sesso è. Purtroppo, quasi sempre i dolci gattini non sono contenti di essere "osservati", e mi si aggrappano alla faccia, che timidoni.

SNOWBOARD KIDS 2 per NINTENDO 64

Cighi cighi, ci sono i bambini che vanno sullo snowboard in questo gioco, ma che bravi che sono, ma che pucci pucci. Va beh, se non l'avete capito voi impersonerete proprio uno di questi bambocci e dovrete fare in modo che arrivi non solo vivo alla fine della discesa, ma anche primo.
A grande sorpresa, fare tutto questo è anche piuttosto divertente, quindi cosa aspettate, prendete anche voi un allegro marmocchino (meglio se obeso e capriccioso), incatenatelo a una tavola da snowboard e scagliatelo giù da una discesa. Se dopo qualche minuto lo vedrete arrivare, avrete vinto e vi sarete divertiti un sacco; se invece non lo vedrete arrivare, vi sarete solamente divertiti un sacco.
Tornando al gioco: le piste sono davvero parecchie, quindi la longevità è garantita; il divertimento è assicurato, anche perché potrete anche sfidare qualche amico in una interessante modalità multiplayer; la grafica è caruccia e le musiche una volta tanto sono ben fatte. Un grazioso giochino insomma. Da prendere in considerazione.

DUKE NUKEM ZERO HOUR per NINTENDO 64

Duke Nukem torna alla grande su Nintendo 64. La visuale, come in Time To Kill, è in terza persona, ma per il resto non è paragonabile assolutamente allo splendido titolo per PlayStation; intendiamoci, è splendido anche questo, ma direi che nel complesso il caro vecchio Duke ritorna alla sua forma originale: non dovrà più saltare e arrampicarsi come accadeva in Time To Kill, bensì devastare senza ritegno tutto ciò che non gli andrà a genio, cioè tutto. Un ottimo gioco, graficamente molto ben fatto (accetta l'espansione di memoria da 4 MB che gli permette di offre una grafica in highres) e dannatamente divertente. Unico neo: forse i livelli sono un po' troppo vasti ed è possibile salvare la partita solo dopo averli terminati.

E così, come ogni mese, sono riuscito a consegnare (anche se abbondantemente fuori tempo massimo) questa mia rubrica. Prima di salutare, però, ci tengo a ringraziare tutti i lettori che al Futur Show sono venuti da me per chiedermi se ero davvero così scemo e anche quegli scalmanati (vorrei dire delle parolacce, ma so già che me le censurerebbero) del canale IRC di #tgm, che hanno deciso di riunirsi in massa proprio nel nostro stand. Dabbella voi.

BASS LANDING per PLAYSTATION

Ecco che è arrivato il gioco che fa per tutti coloro che hanno fatto della pesca la propria ragione di vita e per chi venera Sampei la mattina appena alzato e la sera prima di coricarsi. La simulazione di pesca per PlayStation. Personalmente ho seri dubbi sul fatto che un titolo di questo genere possa divertire qualcuno, ma effettivamente, se anche una sola persona lo comprerà, vorrà dire che Bass Landing ha fatto felice un utente e quindi ha ragione di esistere. E poi, parliamoci chiaro, magari qualcuno ha sempre sognato di andare a pescare ma è allergico ai vermazzi che vengono usati come esca, oppure non sopporta di vedere un pesce boccheggiare fuori dall'acqua... insomma, questa è una simulazione che mancava e adesso non manca più. Attendo dunque con impazienza la simulazione di Mosca Ceca e di Strega Comanda Color.

END

MAO'S BOX

GAMMA RAY POWERPLANT (Noise Records)
Ritorno in grande stile per il quartetto tedesco, che dopo l'ottimo "Somewhere Out In Space" erano riusciti (come al solito) a trasferire su palco l'energia devastante delle cavalcate tipiche di Kai Hansen. Bisogna ammettere che con il tempo il buon vecchio Kai ha acquistato sempre più sicurezza riuscendo a recidere definitivamente il cordone ombelicale che lo legava allo stile Helloween, evolvendo delle sonorità che ora si avvicinano sicuramente di più al metal classico che al power. "Powerplant" ne dà ampie dimostrazioni in brani come "Anywhere In The Galaxy" (con una intro da urlo), "Razorblade Sigh" (molto Iron Maiden) e tutti gli altri pezzi che, in un modo o nell'altro, si rifanno a una tematica molto cara ai Gamma Ray: la possibilità di altre forme di vita nello spazio. Spettacolare la cover di "It's A Sin" dei Pet Shop Boys, trasformata in una cavalcata metal di grande impatto. Insomma, come al solito i Gamma Ray sono riusciti a tirare fuori dal cilindro una chicca, anche a livello di produzione, che pur non raggiungendo i fasti di "Land Of The Free" e "Valley Of The Kings" rimane un gran disco, potente ma forse meno virtuoso del solito. Comunque consigliato... Io intanto sono pronto per vederli dal vivo il 26 aprile a Milano!

EDGUY – THEATER OF SALVATION (Afm Records)
Gradito ritorno anche per una delle band più sorprendenti della scorsa stagione gli Edguy, che dopo il loro splendido "Vain Glory Opera" ritentano la fortuna con questo "Theater Of Salvation". Purtroppo, dopo molteplici ascolti, devo notare come le sonorità sono diventate più simili a quelle di Stratovarius senza le velleità tecniche cui ci ha abituato il combo finnico, e infatti questo album non ha il mordente del precedente che, sebbene non sconvolgesse per tecnica o innovazione, si presentava come un onestissimo disco di metal classico con tanto di ballad (struttura mantenuta anche in questo lavoro). "Theater Of Salvation" è un disco forse troppo anonimo in cui non c'è una sola canzone a "saltare fuori" dal mucchio. Ovviamente mi aspetto di vedere dal vivo anche gli Edguy insieme ai Gamma Ray (che comunque ho già avuto modo di visionare l'estate scorsa...), per esprimere un giudizio definitivo su un album che, a occhio e croce, non mi è sembrato nulla di eccezionale e che a tratti mi ha fatto maliziosamente pensare a "Vain Glory Opera" come un fuoco di paglia...

THE GATHERING – HOW TO MEASURE A PLANET? (Century Media)
Non nuovissimo questo lavoro degli olandesi Gathering, ma ho volutamente deciso di presentarvelo visto che, sempre sotto la stessa etichetta, è stato pubblicato anche il nuovo Lacuna Coil (che trovate recensito in questo spazio), band nostrana con sonorità non dissimili dal combo proveniente dal nord Europa. I Gathering ci avevano abituati benissimo con lo splendido "Mandylion", capolavoro assoluto di gothic/doom, grazie alla voce della splendida Anneke Van Giersbergen e ai passaggi di infinita atmosfera che permeavano l'intera produzione. Con "Nighttime Birds", i Gathering si erano spinti oltre sonorità già di loro assolutamente basilari, rendendo il tutto ancora più etereo e trasformandolo in un disco decisamente difficile. Con "How To Measure a Planet?", i Gathering riescono a sperimentare nuove linee melodiche e altrettanto complesse soluzioni musicali, al punto di arrivare a pubblicare un doppio album. Difficile, sicuramente difficile, ma se amate le voci femminili, vi assicuro che questo disco risulta imperdibile... Ma non aspettatevi di trovare la canzone da fischiettare al primo ascolto...

LACUNA COIL – IN A REVERIE (Century Media)
Dopo l'ottimo debut album omonimo, i nostrani Lacuna Coil tornano alla ribalta con un full-lenght, in cui finalmente raccolgono quanto seminato con il precedente lavoro e proponendo anche qualcosa di nuovo. Come al solito, è la voce di Cristina Scabbia a farla da padrona, anche se gli inserimenti della seconda voce Andrea Ferro sono sempre potenti, puntuali e precisi. Forse meno incisivo dell'EP in quanto a soluzioni musicali, ma sicuramente di impatto. Finalmente anche noi italiani abbiamo delle band degne di questo nome da esibire sui palchi più importanti di Europa, soprattutto in un genere difficile come il loro. Ah, segnalo il remake di "Falling Again", tratta dal primo album che io, sinceramente, preferivo nella versione originale, ma tant'è... Comunque sia, l'appuntamento è per il Dynamo Festival in Olanda, festival di tre giorni al quale io e il giovane Nikazzi parteciperemo con tanto coraggio... O incoscienza?

MAO

LE RECENSIONI

BLUR - 13 (EMI)
Nuovo album per gli "anti Oasis", che oramai non sono più tali e si sono trasformati in qualcosa di radicalmente differente e molto più complesso. Questa volta il disco è di interpretazione ancora più difficile, a causa dei suoni sperimentali e spesso molto lo-fi adottati dal quartetto. Apparentemente i Blur hanno cercato di esplorare più vie possibili, scegliendo il quasi-gospel (il singolo "Tender" oramai ampiamente famoso), il blues di "No Distance Left To Run", il pop leggero di "Coffee & TV", le atmosfere rarefatte e psichedeliche di "Caramel" (un crescendo da sette minuti, sconsigliato dopo pranzo) o il casino vero e proprio di "Bugman". Il risultato finale è un po' bislacco, un album con dei momenti sì e dei momenti no, forse un po' troppo votato alla sperimentazione e all'eclettismo. In che occasione quindi posso ascoltare della roba così? Non di certo mentre sto facendo altro, serve troppa concentrazione per seguirlo... Tanto di cappello ai Blur, capaci di mettersi in discussione e di cercare costantemente cose nuove da fare. Ogni tanto esagerano, ma in fondo ne vale la pena.

MA

SKUNK ANANSIE - POST ORGASMIC CHILL (Virgin)
Ma che bello! Album come questi ti ridanno la fiducia, ti fanno venire voglia di comprare tutti i CD che vedi in giro. L'apertura, con "Charlie Big Potato", è da antologia: se avete visto il video su MTV (video che potete anche osservare lanciando il programma contenuto sulla traccia dati del CD, programma tra l'altro molto bellino che contiene un paio di foto dei componenti del gruppo e qualche microintervista) sapete che cosa voglio dire – pura energia su un tappeto di suoni inusuali (benché a "noi videogiocatori" ricordi la prima traccia della musica di Quake 2). I dodici brani illustrano con dovizia il talento e l'immaginazione di Skin e soci, che si prodigano in una vasta selezione di generi diversi – ballate, concentrati d'energia e quant'altro – sempre sfruttando appieno suoni ricchi e appaganti. Sentendo questo CD rimpiango quasi di non aver acquistato gli altri loro due album, ma devo dire che possedere questo è comunque motivo d'orgoglio... Appena avrete distrutto il cellophane ascoltatevi "God Things Don't Always Come To You" e "The Skank Heads" per gustarvi i due estremi dello spettro raggiungibile dagli Skunk Anansie: successivamente congratulatevi per l'ottimo acquisto.

MA

TGM IN DISCOTECA

Anche per questo numero del Music Machine sono pronto a "salire sul cubo" e annunciarvi tutto quello che il mercato discografico ci riserva per il futuro. Accendiamo quindi le luci, facciamo partire la musica e iniziamo a vedere cosa riempirà le piste prossimamente. Il primo estratto di questo mese si chiama "Blue (Da Ba Dee)" ed è prodotto da un team torinese di DJ che prende il nome **Eiffel 65**. Il ritornello martellante con tanto di "coretti distorti" in puro stile Cher garantisce a questo brano un successo certo. Una parte del team che ha seguito questo progetto in passato ha realizzato i maggiori hit dei Da Blitz e dei Bliss Team: una garanzia in più sul risultato. Sempre dallo stesso staff arriva anche **Club Culture** con "Everybody Wanna Rock" un pezzo che incontrerà notevoli consensi, soprattutto da parte degli affezionati dei sound "alla Gigi D'Agostino". Non si è ancora placato il successo di "Tonite" che i **Supercar** (non è un errore, è il gruppo che si chiama così!) hanno pronto il follow up "Computer Love", e direi che anche stavolta hanno fatto centro. Quante canzoni sono diventate famose dopo essere state usate per uno spot pubblicitario? Pensandoci rapidamente me ne vengono subito in mente una decina. Stavolta la fortunata a essere stata meritatamente resuscitata dai lontani anni '60 è di **Shirley Ellis**, cantante americana di colore la cui "The Name Game", dopo essere stata la colonna sonora dello spot Samsung, diventerà la protagonista della nostra primavera. Come al solito un po' fuori dai consueti schemi riecco il team **Moloko** che torna con il brano "Sing It Back", a distanza di qualche anno dalla grandiosa "Fun For Me". Si riforma la coppia **DJ Dado** e **Michelle Weeks** e il nuovo singolo "Forever" non lo smetteremo di ascoltare fino al prossimo autunno. Come sonorità questa canzone si avvicina molto più a "Give Me Love" che al precedente singolo "Ready Or Not" realizzato insieme a Simone Jay. Apriamo quindi una doverosa parentesi sui **Vengaboys** che senza ombra di dubbio sono stati in questo ultimo anno una delle più importanti rivelazioni nel panorama dance internazionale. Dall'uscita di "Up And Down" il gruppo spagnolo non ha mai smesso di mettere a segno successi e il recente "Boom Boom Boom" è già disco d'oro anche in Italia. Per questa estate dall'album ci aspetta un nuovo estratto che, salvo cambiamenti dell'ultimo minuto, dovrebbe essere "We Are Going To Ibiza", brano molto estivo anche se un po' diverso dai precedenti. Se invece avete ancora voglia delle sonorità tipiche dei Vengaboys non fatevi scappare "Better Of Alone", il nuovo singolo di **Alice DJ**. Improvviso cambio di direzione per i **Temperer** che hanno optato per mettere momentaneamente da parte "Step Out" per dedicarsi a un pezzo nuovissimo, "Hammer To The Heart", che uscirà per fine Maggio. A garantirne un sicuro successo, oltre la bravura già dimostrataci da Fargetta e Farolfi, ci sono i remix del team Metro (vi basti sapere che hanno prodotto "Believe" di Cher) e la partecipazione al Festivalbar '99. Se invece è la house in stile Arman Van Helden quella che vi piace di più, allora non vi deluderà "The Dancer" dei **VDC**, anch'esso in uscita per la fine del mese. Uno dei progetti "Made in Italy" più interessanti da non perdere assolutamente è quello dei **Countermove** che vede all'opera vari produttori, fra cui gli immancabili Maurizio Molella e Filippo Carmeni (alias Phil Jay): il brano "Myself Free" è un ottimo compromesso fra pop e dance con alle spalle un'eccezionale cura nella realizzazione. Anche la scelta dell'interprete non è lasciata al caso e al giovane Davide Marani, la voce, non possono che andare i miei complimenti. Personalmente del pezzo prediligo la versione dance rispetto a quella d'ascolto, ma questa è solo una preferenza soggettiva. In attesa del nuovo singolo per questa estate, tornano i **Soundlovers** con un remix del tormentone invernale "Surrender". Anche **Regina** è chiusa in sala di registrazione, attesa per questa estate con un nuovo lavoro. Vi ricordate la splendida voce maschile che cantava i successi dei TI.PI.CAL anni fa? Bene, era quella di **Josh Colow** che torna da solista con il suo nuovo singolo "Universe in Love", già da qualche tempo in circolazione ma che merita ancora di essere ascoltato perché è uno dei pochi brani dance che può vantare un interprete veramente degno di nota. Per chi preferisce qualcosa di diverso dalla classica "eurodance" da non perdere il nuovo singolo di **ATB** con "Don't Stop" in versione remix di Sash, e **Mauro Picotto** con "Pulsar" il suo nuovo lavoro che, pur ricordando l'ultimo hit di Gigi D'Agostino, non è da perdere per gli amanti del genere. Per la musica italiana questo mese vi segnalo **Stivsolo** con "1999" un rap molto easy con una base da panico ricca di campionamenti di brani '70/80. Allontanandoci sempre di più dalla musica house troviamo **Ricky Martin** con "Livin La Vida Loca" (per l'estate il suo nuovo album che comprenderà il duetto con Madonna) e il tormentone rap di **Eminem** "My Name Is...". E adesso si possono spegnere le luci e la gente può lasciare la pista: anche questa volta abbiamo finito. Ci ritroviamo per il prossimo numero con tutti i pezzi dell'estate '99 e due album dance da non perdere.

Lorenzo Nutini

SPAZIO ITALIA

GIANLUCA GRIGNANI
IL GIORNO PERFETTO (Mercury)
Amatissimo ma anche contestato, Grignani suscita nel pubblico differenti e contrastanti sentimenti, che spaziano dall'ammirazione incondizionata (tipica delle fan femminili, a dire il vero) fino all'incontrollabile antipatia che provoca invece nei suoi detrattori. Considerazioni di carattere personale a parte, il buon Gianluca è arrivato al quarto album e si tratta di un greatest hits contenente 13 canzoni che ripercorrono i suoi trionfali 5 anni di carriera! Riascoltiamo quindi il brano che nel 1994 lo portò al successo, "La mia storia tra le dita" (qui proposta anche in versione spagnola), quello che lo riconfermò nel '95 e cioè "Destinazione Paradiso" e poi ancora la bellissima "Falco a metà", "La fabbrica di plastica", "Baby Revolution" fino alla recente sanremese "Il giorno perfetto". Una carrellata che enfatizza i cambiamenti stilistici intervenuti nel corso del tempo e che, come nel caso de "La fabbrica di plastica" spiazzarono decisamente anche i più accaniti sostenitori di Grignani. Ma l'estroso cantante non ha certamente finito di stupirci, e nell'attesa di verificare quale corso prenderà la sua vita artistica, non ci resta che dedicarci all'ascolto di questo CD.

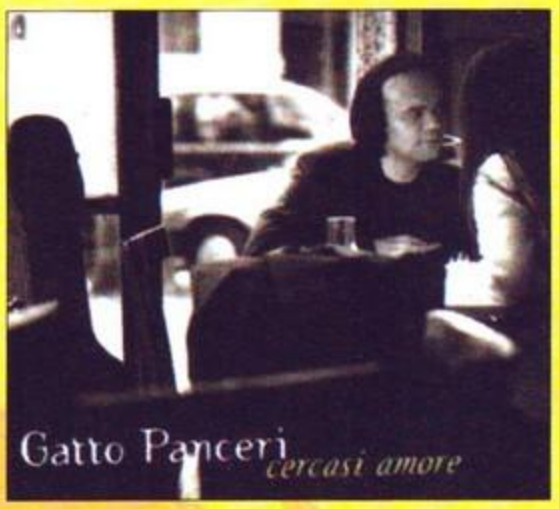
Roberta Zampieri

IRENE LAMEDICA – SOULISTA (Soleluna/Mercury)
Irene non è esattamente un'esordiente, visto che questo "Soulista" prosegue un viaggio iniziato circa due anni fa con la pubblicazione dell'album "Dolce Intro". Va detto, a onor del vero, che nel curriculum della giovane cantante era più facile riconoscerla come conduttrice radiofonica di programmi di successo come "Milangeles" su Radio Capital e "One-two One-two" su Radio Deejay, tuttavia "Dolce Intro" fu davvero un ottimo biglietto da visita, tant'è che questo secondo CD si apre con le parole lusinghiere di Massimo Oldani a proposito. Il nuovo disco di Irene, comunque, presenta una visione tutta particolare del soul, del rhythm'n'blues e dell'hip-hop, qui mescolati in un sound molto moderno e decisamente orecchiabile: è difficile trovare una brutta canzone tra le diciotto tracce che compongono l'album (dodici brani, tre interludi e due reprise, di cui uno strumentale), che vede tra l'altro collaborazioni importanti come quelle di Saturnino, Jasmine, Camilla, Carmen Consoli (impegnata come chitarrista in '7 giorni su 7'), Chief, Donjoevanni e di Tormento dei Sottotono. Può veramente piacere.

Paolo Besser

NADA – DOVE SEI SEI (Mercury)
Essenziale. Dopo una lunga carriera di cantante, che ha portato miss Malanima a compiere diversi cambiamenti artistici e a collaborare con tantissimi 'grandi' della musica italiana, Nada si cimenta finalmente in un lavoro che la vede autrice di musiche e testi, e il risultato è un disco estremamente maturo, volutamente scarno, capace di creare la giusta atmosfera a ogni brano. Qua e là si nota qualche caduta di stile e ogni tanto l'ascolto procede a fatica, ma se il personalissimo stile di Nada vi piace, non ci farete neanche caso. In caso contrario, tuttavia, state pure lontani da questo disco: "Dove sei sei" non contiene la classica 'hit' che cerca di piacere a tutti, è un disco nato con l'esigenza di trasmettere ciò che sente Nada dentro, e di farlo senza troppi compromessi. Lo stile musicale è volutamente poco approfondito, i pochi ghirigori e i tecnicismi rarefatti mettono in evidenza le capacità espressive della cantante. Per cui, se è questo che il vostro orecchio va cercando, fiondatevi pure su questo CD. Altrimenti, pensateci su...

Paolo Besser



GATTO PANCERI – CERCASI AMORE (Polydor)
Meno sanguigno e più tecnico di un Ligabue, ironico, sentimentale e a tratti graffiante, il Panceri tiene fede al nomignolo che lo ha fatto conoscere, e che con "Stellina" gli ha fatto vendere ottantamila copie, proponendoci un nuovo disco tipicamente italico, rockeggiante, molto tirato e con qualche brano di più ampio respiro, ma in ogni caso con la melodia e le liriche sempre davanti agli occhi, in bella evidenza. Gatto Panceri in questo CD si lancia anche nella sperimentazione di suoni a lui nuovi (come l'orchestra di 40 archi che fa da sfondo ad "Anello di fumo") e unendo ad essi scelte più collaudate (come l'organo Hammond in "Lo so lo sai"), componendo un disco decisamente al passo coi tempi, capace di cambiare registro più volte e di indurre l'occasionale avventore a un ascolto più prolungato. Bello, i fan saranno veramente contenti: gli altri, i più scettici, potrebbero scoprire un ottimo cantautore.

Paolo Besser

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

GODS OF METAL
5-6/6 Milano - Filaforum
5/6 METALLICA / BIOHAZARD / DEATH / LACUNA COIL / OVERKILL ecc...
6/6 MANOWAR / MOTORHEAD / ANGRA / WASP / TIME MACHINE ecc...
Biglietto: L. 60.000
Abbonamento 2 giorni: L.100.000
Per informazioni: Infoline (tel. 055/6580494)

VASCO ROSSI
12/6 Perugia
16/6 Firenze
19/6 Cagliari
23/6 Roma
27/6 Cosenza
30/6 Bologna
3/7 Trieste
6/7 Genova
10/7 Milano
Per informazioni: Milano Concerti (tel. 02/48702726)

BEASTIE BOYS
13/5 Roma – Palacisalfa

ALANIS MORRISSETTE
22/6 Roma
23/6 Milano

GARBAGE
5-6-7/6 Località da definire

REM
11/7 Bologna – Stadio Dall'Ara
Per informazioni: Tutti Promossi (tel. 02/57303022)

TIMORIA
7/5 Milano – Rolling Stone
15/5 Madone (BG) –

Motion Unlimited
19/5 Roma – Palcisalfa
20/5 Cortemaggiore (PC) – Fillmore
23/5 Sommacampagna (VR) – Palatenda
27/5 Codevilla (PV) – Thunder Road
28/5 Taneto (RE) – Fuori Orario
29/5 Molinetto (BS) - Palatenda
Per informazioni: Parole & Dintorni (tel. 02/67071337) oppure VIRUS (tel. 0434/29001)

KULA SHAKER
13/5 Modena – Le Fonderie
14/5 Milano – Rolling Stone

SCORPIONS
25/5 Milano – Alcatraz

JEWEL
1/6 Milano – Teatro Carcano
2/6 Torino – Teatro Colosseo
3/6 Modena – Le Fonderie

IRON MAIDEN + MEGADETH
23/9 Milano – Filaforum (Prevendite dal 26 aprile)
Per informazioni: Barley Arts (tel. 02/76113055)

MONZA ROCK FESTIVAL
10-11/7 Autodromo di Monza (MI)
AEROSMITH / LENNY KRAVITZ / LITFIBA / PINO DANIELE / THW BLACK CROWES / BLONDIE / MARLENE KUNTZ
e tanti altri.
Per informazioni: Trident Agency (tel. 02/760851) oppure Barley Arts (tel. 02/76113055)

PROZAC+
28/5 Firenze - Cascine

EUGENIO FINARDI
6/6 Imola (BO) – Piazza Matteotti

FOLKEST – 21° Festival internazionale di musica etnica e nuove tendenze
1-25 Luglio 1999 – Udine/Spilimbergo
Ospite: MIKE OLDFIELD
Per informazioni: Parole & Dintorni (tel. 02/67071337)

E inoltre...
BACKSTREET BOYS
29/6 Roma – Stadio Olimpico
2-3/7 Milano – Filaforum

SKUNK ANANSIE
19/6 Imola – Heineken Festival

PLACEBO
20/6 Imola – Heineken Festival

MARINA REI
20/5 Roma - Festa della Musica RTL
20/6 Roma - Festa della Musica RTL

MAX GAZZE'
8/5 Chioggia – Chioggia Rock
9/5 Lanciano – Ippodromo
15/5 Marmirolo (MN) – Teatro Comunale
4/6 Piacenza – Corte Palazzo Farnese
20/6 Roma - Festa della Musica RTL

COLLE DER FOMENTO
28/5 Firenze – Auditorium Flog
29/5 Mezzago (MI) – Bloom
18/6 S. Vito Chietino (CH)
19/6 Milano – Leonkavallo
20/6 Vimodrone (MI)

HOWIE B + JACKNIFE LEE
13/5 Milano – Dee Dee's Diner
14/5 Reggio Emilia – Maffia
15/5 Torino - Supermarket

Il fatidico momento è vicino...

I più fortunati potranno già vederlo tra pochi giorni...

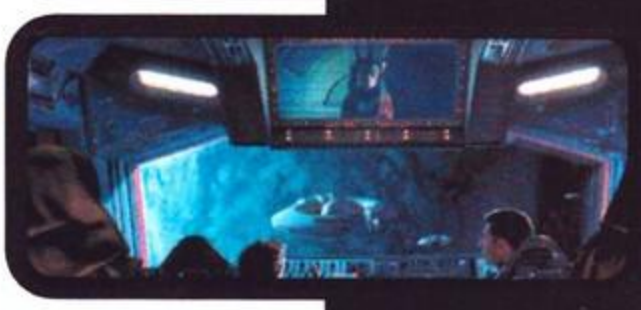
The Phantom Menace è alle porte!!!

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

Star Wars – The Phantom Menace

Forse abbiamo esagerato con l'entusiasmo, dato che il primo capitolo della nuova trilogia di Lucas arriverà in Italia solo il prossimo autunno. Nel frattempo, però, il film sta per uscire nelle sale americane (il 19 maggio, per l'esattezza) e chissà che qualcuno tra voi non abbia la fortuna di fare un giretto negli States nelle prossime settimane.
L'attesa è ormai alle stelle per quello che si preannuncia come l'evento cinematografico del decennio. Difficilmente Lucas potrà stravolgere il mondo del cinema come ha già fatto oltre vent'anni fa, ma questa trilogia non mancherà di segnare l'inizio di una nuova era.
Abbiamo già raccolto negli scorsi mesi voci in abbondanza su The Phantom Menace (a dire la verità lo stiamo facendo da anni; coloro che sono con noi da più tempo ricorderanno che la prima rubrica di Movie Machine venne inaugurata proprio da un'anteprima sulla nuova trilogia di Guerre Stellari, con previsioni che si sono rivelate in gran parte corrette...). Ci sembra che sia giunto il momento di darvi anche qualcosa di più corposo: un breve riassunto della trama del film. Se vi piace gustare la sorpresa quando andate al cinema, lasciate stare le righe che seguono e passate direttamente al prossimo film, nella – vana – speranza di arrivare fino all'autunno senza avere scoperto niente di stravolgente su The Phantom Menace. Altrimenti, andate avanti e state pronti!

La prima parte del film introduce i personaggi principali e il contesto in cui dovranno muoversi. A meno che non viviate in un atollo sperduto (ma dubito che la nostra distribuzione sia così capillare), già avrete capito che il protagonista di questo film – e di tutta la trilogia – sarà il buon Anakin Skywalker, alias Darth Vader (ma solo più avanti...), accompagnato dal proprio fido maestro, altro nome noto dell'universo di Guerre Stellari: Obi-Wan Kenobi! Insieme all'allora giovane Maestro Jedi e al suo piccolo allievo (sì, anche Darth è stato bambino...), un altro grande Jedi segnerà il destino della galassia: Qui-Gon Jinn, mentore di Obi-Wan. Ma insieme ai nostri eroi, la prima fase di The Phantom Menace svela anche un'interessante carrellata di cattivi, gettando i presupposti per l'intero film e, probabilmente, anche per tutta la trilogia: la federazione Nimoudiana, grazie a una segreta alleanza con i terribili Sith (gli Jedi Oscuri per eccellenza, quelli di cui lo stesso Darth Vader diverrà Signore – tra l'altro, Darth è proprio il titolo che contraddistingue i Signori dei Sith), sferra un attacco ai danni del pianeta Naboo, conquistandone rapidamente la capitale. Fortunatamente, la principessa di Naboo, Amidala, riesce a trovare la fuga aiutata proprio dai nostri valorosi cavalieri.
La sezione centrale di The Phantom Menace ha luogo sotto i cocenti soli di Tatooine, il pianeta sul quale ha inizio Guerre Stellari: un immenso deserto abitato dalle più terribili creature della galassia, tra le quali si sta facendo avanti un promettente Hutt... Jabba. Anakin avrà qui l'occasione di un primo incontro con il futuro signore del crimine (tra signori ci si intende...), partecipando a una gara – illegale, naturalmente – organizzata da Jabba.
La parte più spettacolare e avvincente sembra comunque essere quella finale, come previsto da copione: dopo avere portato un appello su Coruscant – capitale della Repubblica – per un intervento in favore del pianeta Naboo, i nostri dovranno prendere parte in prima persona alla guerra per la liberazione dalle forze dei Nimoudiani e dei Sith. Ne vedremo davvero delle belle!



Star Trek: Insurrection

Scelta sicuramente poco felice quella della Paramount, che fa uscire il nono capitolo di un'altra celebre saga di fantascienza in concomitanza con la nuova trilogia. Stiamo parlando di Star Trek, che per la terza volta porta sul grande schermo l'equipaggio di The Next Generation, con Insurrection.
Dietro la macchina da presa troviamo nuovamente Jonathan Frakes, alias Numero Uno (il primo ufficiale dell'Enterprise), e non manca nessuno del cast originale, malgrado le voci su clamorose assenza si siano sprecate per mesi. D'altronde, i fan di vecchia data lo sanno, tutti i film di Star Trek sono stati anticipati da simili toto-scomparsi, che probabilmente hanno più lo scopo di vivacizzare l'attesa che altro (Stewart e Spiner stanno già giurando che non prenderanno parte al decimo capitolo...). Il film, che negli Stati Uniti è già uscito, precedendo solo di poche settimane the Phantom Menace, non ha riscontrato un successo travolgente, ma non ha neppure incontrato l'ostilità del pubblico, fan compresi.

Insurrection ci porta sull'ennesimo pianeta idilliaco e privo di ogni male, abitato da poche persone felici, assolutamente contrarie a qualsiasi forma di tecnologia. Picard dovrà affrontare un difficile dilemma morale, dovendo scegliere tra il rispetto dei regolamenti e il rispetto per una popolazione felice. Comunque, saranno ben altri i problemi con i quali la ciurma dell'Enterprise dovrà fare i conti, nella fattispecie la simpatica razza dei Son'a, decisa a svelare il segreto della giovinezza apparentemente nascosto sul pianeta.

Estremamente moralista, Insurrection si presenta come un film dai toni decisamente molto più tranquilli rispetto a Primo Contatto, forse il più frenetico tra i film di Star Trek (sicuramente tra quelli della Next Generation). Non mancano effetti speciali e concitate scene di battaglia, ma siamo più vicini ai toni meditativi della serie televisiva. Per il momento, comunque, non vogliamo approfondire ulteriormente il discorso: se ne riparlerà quando sarà imminente l'uscita in Italia!

Beavis e Butt-Head alla Conquista dell'America

Dopo l'enorme successo ottenuto oltre oceano, Beavis e Butt-Head fanno la propria comparsa anche in italia. Da maggio sarà infatti disponibile in vendita il primo film della coppia più irriverente che si sia mai vista in TV. Grazie alle musiche di Ozzie Osbourne, Red Hot Chilli Pepper, AC/DC e altri miti del rock, questa videocassetta non si limiterà a farvi divertire, ma vi regalerà un'ottima colonna sonora.

Se volete essere coinvolti in un'incredibile avventura tra agenti segreti, cacciatori di taglie, mariti gelosi, suore impazzite e quanto più di più folle si possa immaginare, questo è sicuramente il film che fa al caso vostro.

Sul Grande Schermo

In Principio Erano le Mutande
Per il cinema made in Italy, la Medusa Film propone In Principio Erano le Mutande, una pellicola divertente, che unisce la comicità della commedia all'italiana al realismo del cinema inglese. Diretto da Anna Negri, In Principio Erano le Mutande è tratto dall'omonimo romanzo di Rosanna Campo – edito da Feltrinelli - e parla del rapporto, a volte difficile, tra uomini e donne, vissuto dal punto di vista femminile.
Teresa Saponangelo e Stefania Rocca sono le due protagoniste della pellicola e interpretano rispettivamente i ruoli di Imma e Teresa, due giovani amiche che condividono un appartamentino situato nei vicoli di Genova e svolgono lavori saltuari coi quali riescono appena a coprire le spese. A spezzare la monotonia di una vita piatta è

che, innamoratasi di un giovane pompiere, incontrato per caso un giorno grazie alla fuga di gas dello scaldabagno di casa, decide, dopo averlo cercato per tutta la città, di appiccare un incendio nel proprio appartamento.
Sfortunatamente, tra la squadra di pompieri che interviene, lui non c'è.
Rassegnata, tenterà invano di dimenticarlo, ma il destino – un po' beffardo – li farà incontrare di nuovo.
Questa pellicola piacerà sicuramente a coloro che amano le storie comiche e un po' trasgressive, accompagnate da un pizzico di amarezza e, naturalmente, a tutti i fan di Stefania Rocca.

Incubo Finale

È passato un anno da quando Julie (Jennifer Love Hewitt) è riuscita a scappare alla follia omicida del maniaco che era riuscito a uccidere tutti i suoi compagni di classe. Trasferitasi a Boston, ora la coraggiosa protagonista di So Cosa Hai Fatto (I Know What You Did Last Summer – prequel di Incubo Finale) sta cercando di ritrovare la propria serenità interiore. Malgrado gli sforzi, gli incubi della terribile tragedia vissuta l'estate prima continuano a tormentarla e Julie, sull'orlo dell'esaurimento nervoso, è afflitta da terribili allucinazioni. Quando Karla Wilson (Brandy) la invita a partecipare a una vacanza tutta spesata su un'isola delle Bahamas, insieme a Tyrell Martin (Mekhi Phifer) e Will Benson (Matthew Settle), suo nuovo collega di studi, sembra proprio che le cose possano andare meglio. Una volta giunto a destinazione, il gruppo scoprirà presto che potrebbero verificarsi alcuni contrattempi durante il paradisiaco soggiorno; è appena iniziata la stagione degli uragani e tutti gli ospiti del villaggio turistico sono in

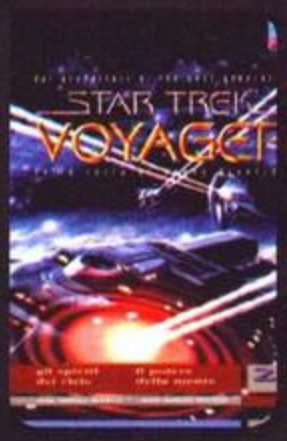
partenza. Decisi a divertirsi a ogni costo, i quattro faranno di tutto per godersi la meritata vacanza. Naturalmente – come è facilmente deducibile dal titolo, o come possono intuire tutti coloro che hanno visto la precedente pellicola – ben presto l'isola si trasformerà in una micidiale trappola, dalla quale sarà impossibile sfuggire. I quattro amici, a questo punto, in un ambiente sconosciuto e ostile, dovranno fare affidamento unicamente sulle proprie forze e saranno costretti a fidarsi l'uno dell'altro, nella speranza che questo nuovo incubo finisca.
Diretto da Danny Cannon, Incubo Finale è un thriller ad alta tensione, ricco di suspense, che sicuramente riuscirà a tenere testa al proprio prequel, che è già annoverato tra i titoli del genere giallo a sfondo psicologico di maggior successo degli ultimi anni.

Gli Imbroglioni

Dopo il grande successo ottenuto con Big Night, Stanley Tucci, ispirandosi ai classici della risata come Stanlio e Ollio, Jerry Lewis e Dean Martin, rilancia con Gli Imbroglioni un genere di comicità che non veniva proposto da tempo al cinema.
La storia è quella di due comici falliti, che desiderano solo una parte in una produzione. Arthur (Stanley Tucci), il più magro dei due, sogna in particolare di recitare un giorno la scena di una morte perfetta, mentre Maurice (Oliver Platt), incline agli

eccessi, non chiede altro che continuare a recitare.
Senza soldi e dopo l'ennesima disastrosa audizione, nel tentativo di ottenere un pasto gratis, rimediano invece due biglietti per il teatro in cui recita un certo Jeremy Burton (Alfred Molina), che a fine spettacolo non gradisce le critiche dei due squattrinati attori. Per sfuggire alle ire di Burton, Arthur e Maurice si imbarcheranno su una lussuosa nave da crociera come clandestini, senza sapere che proprio qui ritroveranno Jeremy, nonché una fitta schiera di ambigui personaggi. Ricca di gag divertenti e ben strutturate, Gli Imbroglioni vanta un cast nutrito, dal quale citiamo Isabella Rossellini, Tony Shalhoub e lo straordinario Steve Buscemi. Se amate la farsa o volete solo divertirvi davanti a un simpatico film, questa potrebbe essere la pellicola adatta.

Home Video

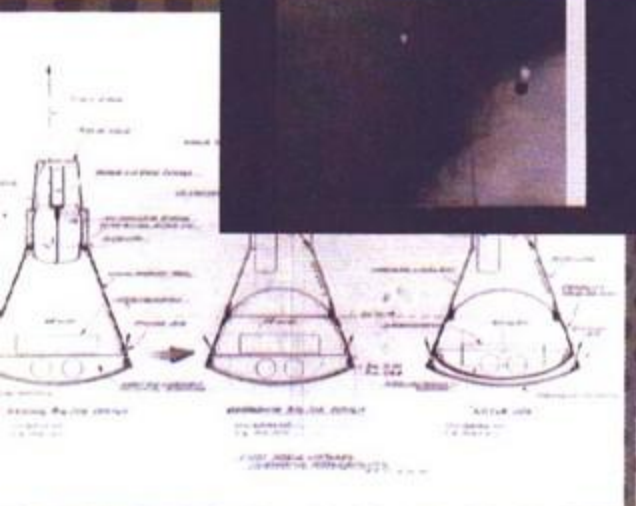


Star Trek Voyager
A partire da maggio sarà disponibile in vendita un nuovo cofanetto della serie Star Trek Voyager. Come i precedenti, conterrà ben due videocassette (2.3 – 2.4) da due episodi ciascuna, assolutamente inediti per i telespettatori italiani.
Il primo episodio ci svelerà alcuni interessanti dettagli della vita del primo ufficiale Chakotay, mentre Il Potere della Mente, questo il titolo del secondo episodio - sicuramente uno più belli tra quelli che hanno come protagonista il personaggio di Kes - ci permetterà di conoscere a fondo la razza degli Ocampa.

I potenti nemici Kason – già incontrati durante la prima stagione di Voyager – in Intrighi tenteranno, invece, di mettere a repentaglio la sopravvivenza della Voyager, grazie soprattutto all'aiuto di un'enigmatica figura che è a conoscenza dei segreti della Flotta Stellare. Per concludere, nell'ultimo episodio – intitolato Resistenza - Janeway dovrà tentare di salvare parte del proprio equipaggio prigioniero del folle governo di un pianete alieno.

XENIA
EDIZIONI

D'Avino & Michelotti SMDgrafica@planet.it



Ogni missione va preparata nel modo migliore.

PC Force

Noi cerchiamo di fornirvi tutto per portarla al successo.

Prova i brividi della vera F1!

DELPI

Con il nuovo campionato di Formula 1, Eidos torna alla carica offrendo ai nuovi e vecchi appassionati un gioco di incredibile intensità, un autentico capolavoro di guida.

Basato sulla stagione 1998, Official F1 Racing ne riproduce fedelmente le 11 scuderie, le macchine, i piloti, gli sponsor e i 16 circuiti.
In più, ha un'infinità di opzioni, fornisce suggestive riprese da diverse angolazioni (anche da elicottero!) e consente a ben 12 giocatori di sfidarsi in interminabili gare da brivido!

Emozioni senza sosta (tranne i pit-stop, naturalmente), divertimento assicurato...
E' proprio vero: questo è quanto di più vicino alla realtà sia mai stato realizzato.
Non per niente è autorizzato dalla FIA!

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 MHz, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, 3Dfx.

PC CD

PUBLISHED BY VIDEOSYSTEM

DISTRIBUTED BY EIDOS

DEVELOPED BY Gaelkhor

© 1998, 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.eidos.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER Qualità Interattiva

SOLO 100 FPS A 1024x768? MA CHE SCHIFO FARÀ MAI QUESTA SCHEDA?

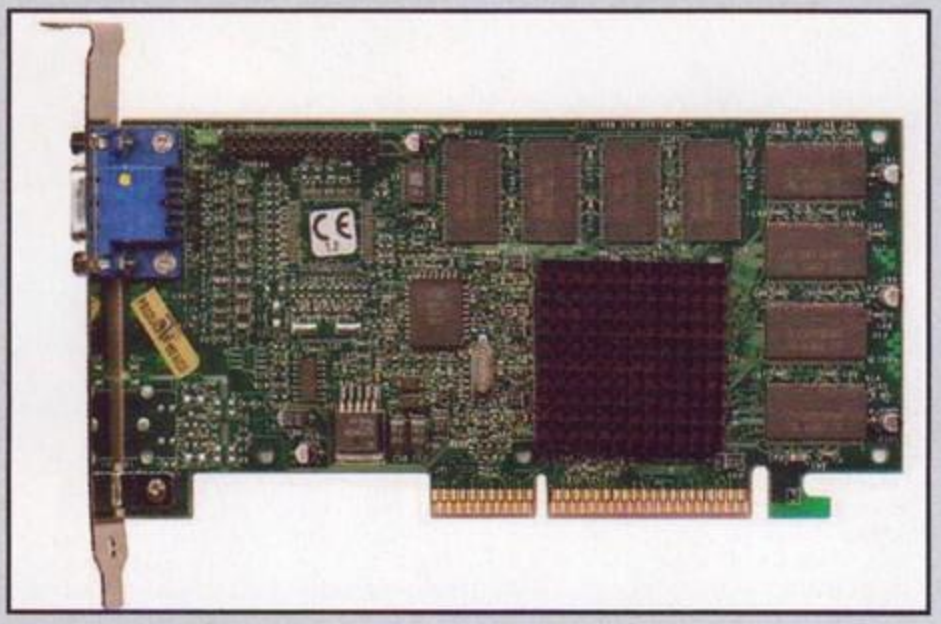
Salve salve, miei cari lettori; la primavera si sta facendo strada prepotentemente fuori dalla mia finestra mentre mi accingo a scrivere il TecnoTGM mensile e la mia mente è insolitamente in pace... come una brocca di nettare e ambrosia, se la inclinate ne scorrono fuori pensieri tutti belli. Anche per questo motivo, ho deciso di parlare solo bene... ma bene di cosa? Voglio assumere le difese di una scheda grafica che inspiegabilmente sembra divenuta il bersaglio prediletto della comunità internauta mondiale, la Voodoo3. Oddio, difesa è un parola grossa, non è che la 3dfx abbia bisogno della mia umile voce... tuttavia mi pare che ultimamente il mercato (come ovvia conseguenza della sua grande espansione) si sia trasformato come tanti altri in un'area dove vince chi grida più forte o azzecca la campagna pubblicitaria giusta, magari denigratoria dei concorrenti. E di questo che la Voodoo3 è un buon esempio: non so per quale motivo, infatti, ma fin dagli inizi alcuni commentatori hanno preso l'abitudine di gioire ogni volta che un potenziale rivale si affacciava all'orizzonte come se la 3dfx fosse un "impero del male" peggio di Intel, Microsoft e del cartello di Medellin messi insieme. Ora che la sua totale dominanza del mercato è fortunatamente messa in discussione, invece di gioire per una concorrenza che presenta solo benefici per i nostri portafogli frusti, questa stessa critica si comporta come se fosse finalmente giunta l'ora di una dolce e meritata rivincita.
Intendiamoci, non intendo assolutamente dare adesso un giudizio di merito: infatti ho visto appena ora una Voodoo3 all'opera, e certo non posso esprimere una valutazione definitiva, anche perché la rivale TNT2 è ancora di là da venire. Come ho detto e come ribadirò alla fine, infatti, il fine di quest'articolo è proprio esortare tutti a porre fine ai giudizi fatti in base alle "feature list", o liste di peculiarità, che troppo spesso si rivelano una gara a chi millanta più forte. Purtroppo sembra che simili argomentazioni affascino non solo gli utenti finali, che magari hanno tutto il diritto a essere un po' sprovveduti, ma anche i ben più importanti clienti OEM (cioè i produttori di computer di marca) che per i loro ultimi modelli vogliono componenti che abbiano sempre sulla carta qualcosa di più di quelli concorrenti.
Ma vediamo uno per uno quali sono i punti principali della "questione Voodoo3":

L'ANNOSA DIATRIBA DEI 32 BIT

Avrete sicuramente sentito già l'argomentazione "16 bit schifosi vs. 32 bit stupendi". In caso contrario non temete: nei prossimi mesi, con l'uscita della TNT2, l'argomento verrà riproposto fino alla nausea. Senza voler entrare nel merito di discussioni tecniche, in generale (ma molto in generale) "più sono i bit e meglio è" per la qualità finale della grafica. La diatriba nasce dal fatto che la TNT, la nuova ATI 128 e l'imminente TNT2, tra le altre, sono in grado di utilizzare questi fantomatici 32 bit durante tutta l'elaborazione (nel cosiddetto "pipeline") di un singolo fotogramma ma anche nel risultato finale, ovvero nella visualizzazione sullo schermo; sotto quest'aspetto al contrario tutte le schede Voodoo - tra cui la nuova V3 - sono limitate alla profondità di colore di 16 bit. Ora, come tanti altri indicatori di massima (mi viene in mente il "dot pitch" dei monitor, un altro grande mito) questa nozione ha effettivamente un contenuto informativo non nullo, ma da questo a eleggerla termine di paragone assoluto ce ne passa. Io lavoro (vabbeh, diciamo pure che "gioco") sia con una RIVA TNT che con una Voodoo2 ed effettivamente sono il primo a dire che la prima ha colori più vibranti (in particolare meno slavati) e meno artefatti o anomalie grafiche (le sgradevoli "bande" orizzontali caratteristiche delle Voodoo 2): ma non per questo mi sento di affermare che la Voodoo2 fa schifo. La stessa 3dfx a mio parere ha fomentato in maniera autolesionistica questa mania dei bit, arrampicandosi un po' sui vetri e rivendicando l'adozione di tecniche specifiche (32 bit "interni") in grado di ottenere un risultato finale che più o meno si avvicina "ai 22 bit". Non c'è bisogno di commentare la vanità di simili argomentazioni; avrebbero fatto meglio a far notare semplicemente che rispetto a Voodoo2 e Banshee la qualità della grafica è migliorata parecchio, come ho potuto riscontrare io stesso e come del resto hanno fatto notare esperti del calibro di Brian Hook (id Software) e Tim Sweeney (EpicGames).

MA CI VUOL TANTO A METTERE INSIEME UN ICD DECENTE?

A un problema sopravvalutato ne voglio ora contrapporre uno che invece a mio parere è stato sottovalutato e che, stranamente, nessuno ha ancora sfruttato nella campagna anti-Voodoo3: la mancanza di un vero driver OpenGL, un cosiddetto ICD (Installable Client Driver). La carenza su questo punto è sicuramente dovuta anche all'ottima qualità dei "minidriver" di 3dfx per Quake 1/2 e derivati, oltre al fatto che ben pochi giochi nel passato difettavano di un supporto specifico Glide. Ma le cose stanno cambiando ed è davvero ora che 3dfx si svegli: a dire il vero sembra che siano già corsi ai ripari e che stia per uscire finalmente un driver degno di questo nome, ma come dico qui sotto con il "vaporware" si possono al più fomentare discussioni interminabili, certo non giocare a Half-Life. Ora che ci penso, il silenzio circa la carenza di un buon OpenGL ICD può derivare anche dal fatto che molti in questo campo hanno una gran coda di paglia... avete presente i wrapper della Matrox per la G200?



GLIDE SI', GLIDE NO, GLIDE ANCORA PER UN PO'?

Ma veniamo a uno dei punti che mi stanno più a cuore: il supporto. Come ho ripetuto più volte, in fatto di hardware questo è uno dei requisiti fondamentali... A che pro, infatti, avere un pezzo di silicio stupendo se poi sono pochissimi i giochi che lo sfruttano? Se c'è una cosa che le schede 3dfx non hanno mai fatto mancare ai possessori è la certezza di funzionare sempre e comunque. Sarà anche stato un effetto collaterale della loro diffusione, ma una cosa è certa: non si è mai visto uno sviluppatore tanto pazzo da far uscire un titolo che non fosse stato ampiamente testato sulle varie schede Voodoo, anche se magari il resto del programma faceva acqua da tutte le parti. Inoltre, in passato moltissimi giochi offrivano l'opzione dell'accelerazione *solamente* tramite Glide, le librerie "dedicate" (cioè specifiche) delle schede prodotte da 3dfx. Ora Direct3D è molto più diffuso e insieme a OpenGL contribuisce a rendere questo un problema sempre meno rilevante: resta il fatto, comunque, che un gioco come Unreal gira in maniera infinitamente superiore in modalità specifica 3dfx che mediante API più generiche come Direct3D o OpenGL. E di titoli basati sul motore di Unreal ne sono in sviluppo una ventina, tra cui titoli di primissima grandezza (basta citare, uno per tutti, Duke Nukem 4Ever). Anche in questo caso però le cose sembrano cambiare: mi spiace solo che mentre scrivo non sia ancora uscita la versione 224 di Unreal, che secondo alcuni cambierà le carte in tavola.

HARDWARE E VAPORWARE

Infine, voglio mettere in chiaro una volta per tutte una questione: mettiamoci in testa che in qualsiasi momento, anche a voler comprare l'hardware più potente disponibile (cosa che peraltro sconsiglio sempre perché più si sale verso il "top", più il rapporto costo/prestazioni si fa svantaggioso) ci sarà SEMPRE qualche altra scheda o periferica già annunciata, le cui specifiche sono in grado di far impallidire il nosto acquisto. Il problema è che non possiamo andare in un negozio e far nostra una serie di caratteristiche - senza contare che spesso le periferiche, e in particolare le schede 3D, una volta immesse sul mercato in quantità non sono in grado di mantenere le promesse formulate "magna cum pumpa" mesi prima. Ci tengo a dire questo perché troppo spesso leggo sui newsgroup o su siti web non troppo affidabili proclami contro questo o quel processore o chipset, sulla base molto flebile delle specifiche annunciate dai concorrenti: e questo in particolare è avvenuto contro la 3dfx, basandosi tra l'altro sulle promulagazioni di case produttrici che ben raramente hanno realizzato parti all'altezza dei loro stessi proclami (e questo non è un attacco gratuito alla nVidia, di cui come ho detto sono utente soddisfatto, ma un semplice dato di fatto).

In definitiva, quindi, dopo aver speso queste belle migliaia di caratteri, che cosa posso dire per concludere? Non fidatevi delle voci che si rincorrono sulla rete, dove le opinioni di commentatori inaffidabili hanno grande diffusione; considerate bene che discorsi come i già citati 32 bit, l'uso dell'AGP e la dimensione massime delle texture supportate (altri due argomenti di gran voga) hanno senso solo nella misura in cui impattano sulle prestazioni EFFETTIVE dei giochi reali (cioè quelli che escono ora o tra poco, non tra due anni). Insomma, prendete tutto col proverbiale grano di sale e soprattutto giudicate la qualità della grafica e le prestazioni di cui necessitate con lo strumento più consono: i vostri stessi occhi.
Ma ora vi dico ciao ciao, arrivederci e buona primavera (con conseguente esplosione di ormoni e in genere dei cartesiani "spiriti animali").

Stepan Stepanous Pineal Gland
Detonator Gaburri

LA POSTA DEL PASTORE

Come al soliiitoooo, vi ricordo che io non c'entro proprio nuuullaaaa con gli eventuali danni che potreste produuuurreeee... Se non siete sufficientemente professionaaaaliiii lasciate staaareeee!

Il vostro Pastooooreee.

UN SISTEMA INSTABILE

Mastro Pastore, faccio appello alla tua onnipotenza perché sono afflitto da un grandissimo problema che mi fa passare notti insonni. Sono un ragazzo di 16 anni di nome Daniele e da qualche mese cambiando la scheda madre, il processore e la RAM; ho upgradato il mio P166 a un Celeron 300A, 128Mb di RAM PC100, HD Quantum Bigfoot 2.1 GB (vecchio e lento, con il test svolto con nero risulta che è capace di trasmettere a circa 2.5 Mb al secondo), Windows 98 ecc. che ho overcloccato a 450 MHz. Il problema consiste nel fatto che qualche mese fa il PC funzionava benissimo ed era abbastanza veloce, dico abbastanza a causa della lentezza del disco fisso, ma tutto a un tratto sono cominciati a comparire i primi problemi: dopo aver caricato Windows 98, il sistema dava un errore di explorer invocato da Kernel32 (credo un file di sistema .DLL). A questo punto, dopo aver cercato di risolvere il problema, ormai esausto, ho deciso di formattare l'HD e di reinstallare il sistema operativo. Fatto ciò, dopo un periodo di tranquillità, il computer ha ricominciato a fare i capricci, mostrandomi lo stesso errore all'avvio di Windows 98, ma lo lasciai perdere. Poche settimane più tardi smise gradualmente e sembrava che tutto fosse ritornato stabile. Ma pochi giorni dopo vado a stampare un documento con Word 7 e mi dice che non è possibile trasmettere dati alla porta LPT2, la prima cosa che mi è venuta in mente era che si fosse rotta la stampante, così, dopo essere stato parecchio tempo senza poter stampare, ho deciso di portare il computer da un tecnico specializzato, il quale mi ha detto che il computer è estremamente lento a causa del disco fisso, che la stampante è perfettamente funzionante e che il problema è un altro... ma quale? A questo punto il tecnico mi consiglia di comprare un nuovo HD più veloce e di togliere per qualche tempo l'overclock per vedere come si comporta la macchina. A giorni comprerò un nuovo HD, credo un Quantum Fireball da 10GB (se me ne puoi consigliare uno migliore... non SCSI... magari più veloce anche se meno capiente), ma sono perplesso riguardo all'overclock: io non vorrei toglierlo, semmai solo in parte portando la frequanza a 400 MHz. Tu cosa ne pensi? Secondo te il problema è l'overclock? Se no, cosa potrebbe essere? Se si, è proprio necessario toglierlo completamente? Ti prego di rispondermi presto perché a giorni dovrei portare il computer dal tecnico ma prima vorrei sentire un tuo parere. Grazie e ciao

Gavdipro@tin.it.

Direi che il tuo tecnico specializzaaatoooo non è poi così specializzaaaatoooo: dubito che i problemi da te descritti siano attribuibili a un problema di disco fiiissoooo, soprattutto quello inerente la porta della stampaaaanteeee... Se proprio devi cambiare il disco fisso fallo puuureeeee, ma non pensare di poter risolvere i tuoi probleeemiiii, probabilmente attribuibili piuttosto all'overclock del processoooreeee... Prima di portarlo a 450 MHz lo hai raffreddato a dovere, utilizzando pasta siliconica e un buon dissipatooooreeee? In caso negativo ti consiglio di provvedere al più preeeestoooo! Per quanto riguarda l'overclock della tua CPU ti ricordo che praticamente tutti i processori di famiglia P2 presentano il moltiplicatore bloccaaaatoooo (nel tuo caso a 4.5x). Questo ti impedisce di abbassare la frequenza a 400 MHzzzz. Nel caso in cui la tua scheda madre dovesse supportare frequenze non standard come 75 e83 MHz, puoi comunque provare i settaggi 75 x 4.5 = 337 MHz e 83 x 4.5 = 373 MHzzzzz. Tieni comunque in considerazione il fatto che in questi casi la frequenza del bus di sistema (e di conseguenza del BUS PCI) risulterebbe un po' overcloccaaaataaaa. Per quanto riguarda infine il disco fisso da acquistare... beh, io non andrei mai sotto una bella configurzione RAID con quattro begli hard disk ultra wide SCSI. Beeeeelloooooooo!

IL CD ULTRA DMA

Carissimo Pastore ho una domandona (anzi 2) per te: ho un problema col lettore CD-ROM Asus CD-S400 e spero tu possa darmi una mano. Il modello S-400 in mio possesso è (secondo il manuale) Ultra DMA e, infatti, da bios, il CD viene riconosciuto in modalità Ultra DMA2. Sotto Win98, però, in gestione periferiche, quando cerco di attivare la casella DMA presente nella scheda proprietà del CD, il sistema mi avverte che questa modalità potrebbe non essere supportata dall'hardware. Difatti, al successivo riavvio, la casella DMA risulta non spuntata. È possibile che sotto Windows il lettore non venga riconosciuto in modalità Ultra DMA? Se è così, da cosa può dipendere? Altra domanda: la mia CPU è un AMD K6-2 350. Ho avuto problemi con 2 ventole di raffreddamento che dopo un mese di funzionamento hanno smesso di lavorare, facendo salire la temperatura del processore a livelli da allarme. Ho inserito adesso una terza ventola. Controllando la temperatura da BIOS, dopo un paio d'ore di lavoro della CPU avevo visto che questa non saliva mai oltre i 55 gradi; da qualche settimana, invece, bastano 20 minuti e il processore si riscalda fino a 60/61 gradi. Mi sta per abbandonare anche la terza ventola? Da cosa può dipendere tutto ciò? Faccio presente che in questo periodo l'uso che faccio del computer è sempre lo stesso: quindi applicazioni d'ufficio, pagine web, giochi e Internet.
Grazie dell'aiuto.

Pietro Oliver Citarella

Hmmm, mi sembra davvero strano che una marca professionaaaleee come ASUS possa produrre un CD-ROM che non supporta la modalità DMAAAAA. Davvero impossibiiileee. Il problema potrebbe quindi essere attribuito ai drivers utilizzati da Windows 98 o ad altri inconvenienti softwaaareeee... Con così poche informazioni a disposizione non saprei aggiungere aaaaltroooo... In ogni caso potresti provare a fare un bel formattone per vedere se il supporto al DMA diventa disponibiiileeeee! Per quanto riguarda le ventoline... Beh, anche a me capita che le stesse si guastiiinoooo... Ma un aumento di soli 5 gradi può tranquillamente essere attribuito all'arrivo della bella stagioooneee: non sto affatto scherzando! Sistemi molto overcloccati che funzionano bene tutto l'anno a volte incappano addirittura in problemi di stabilità proprio per l'aumento della temperatura esteeernaaaaaa. Controlla in ogni caso la tua ventolina per verificarne il corretto funzionameeentooooo.

UPGRADARE O ASPETTARE?

Salve Pastore, chi ti scrive è un tuo discepolo che ha fortemente bisogno del tuo aiuto. Devi sapere infatti che qualcuno ha fatto per me voto di povertà (non ti preoccupare, non ti chiedo denaro) così mi ritrovo ora con pochi soldi ma comunque desideroso di fare un piccolo upgrade al mio pargolo. Ho bisogno di una risposta alle seguenti domande: Posso montare sulla mia scheda mamma Soyo 5BT5 82430 TX moltiplicatori da 1.5 a 4.5, frequenze da 50 a 75MHz e voltaggi dual 2.8 - 2.9 - 3.2v single, 3.3 e 3.52v, un processore Cyrix M-II 333GP, 250 MHz, 83MHz x 3, socket 7 settandolo a 66 x 3.5, 75 x 3.5, 66 x 4? Di che processore si tratta? A un PII di quale frequenza equivalgono le sue prestazioni in ambito ludico? Secondo te fino a che frequenza posso overclockarlo? Attualmente possiedo un K6 200 MMX; vale la pena fare ora questo upgrade o è meglio che aspetti che i prezzi scendano e il mio capitale aumenti in maniera tale da prendere qualcosa di più professionale? Ti ringrazio per la tua attenzione, ti prego di rispondermi (in privato o sulle pagine di TGM) e scusami se ti faccio domande così poco professionali. Faccio a tutti voi che lavorate al TGM i miei complimenti.

Mario Laudati.

PS: In caso di pubblicazione, per favore non trascrivete il mio indirizzo di posta, vi lascio la libertà di modificare questa lettera come volete (nel senso di sintetizzarla per dare spazio anche agli altri lettori), l'importante per me è avere una risposta professionale come solo il Pastore sa dare a queste domande. Vi ringrazio ancora, vi saluto ci vediamo in edicola!

Hmmmm, sono dubbioooosoooo! L'upgrade da te proposto non è per niente professionaaaleeee! Ti consiglio quindi di dimenticarti del processore Cyrix e di tenere duro ancora per un po' (in fondo per le applicazioni office un K6 200 non è male), quindi provvedere alla sostituzione della scheda madre e del processore in un sol coooolpoooo... In questo caso, se vuoi spendere poco, ti consiglio una scheda madre Super 7 come la Tyan Trinity e un processore economico come il K6-2, magari a 350 MHzzzzz (il prezzo dovrebbe essere in discesa libera a causa dell'uscita del K6-3). Altre alternative sono un bel Mendocino 300A (sempre che lo riesci a trovare) con scheda madre BX o addirittura un Mendocino di nuova generazione (quelli per intenderci che non utilizzano più lo Slot One ma un socket molto simile al Socket 7). Ma, lasciatelo dire, se proprio vuoi fare un passo avanti ti consiglio un processore PIII a 500 MHzzzz, 512 Mb di RAM PC 100, controller RAID UWSCSI2 e 4 dischi fissi UWSCSI2! Beeeellooooooo! (SBONK, NdBovas).

I JUMPERS BIRICHINI

Immenso e illustrissimo Pastore, sono un'umilissima pecorella che, possedendo ancora un per nulla professionale P133, necessita di consigli per portarlo a più nobili velocità. Ora, la teoria l'ho studiata, quindi passiamo ai fatti: la velocità di BUS della mia scheda è la stessa per il mio P133 che per i P166 e P200 (66 miseri MHz) (come è giusto che siiiaaaa! NdPastore); se io cambio i settaggi dei jumper in modo da ottenere il moltiplicatore del P166 o P200, senza variare la velocità del bus, ho overcloccato la CPU? Per portare la velocità di BUS a 75 MHz basta cambiare il numeretto relativo nel BIOS? Altrimenti cosa devo fare dal momento che nel manuale della scheda madre non c'è scritto come cambiare i jumper? Inoltre è necessario installare il ventolozzo o in alcuni casi se ne può fare a meno? Distinti e professioooooonaaaaaalissimi saluti

Andrea.

Non va beeeneee! Non hai studiaaaatoooo! La maggior parte dei Pentium 133 presentano infatti il moltiplicatore bloccato a 2 X! Quindi l'unico modo di innalzare la tensione del processore è quella di agire sulla frequenza del BUS, portandolo magari a 75 MHzz, ottenendo così 150 MHzzzz. A quanto mi sembra di capire la tua scheda madre è impostabile dal BIIIOOOOS, quindi l'operazione è relativamente sempliiiceeee. Il ventolozzo fantozziano è di rigore anche quando non si overclocca una CPU: al massimo la si raffredda un po' di piiiuuuuù. Se le informazioni in tuo possesso non sono comunque sufficienti ti consigliiiioooo di visitaaaareee il sito http://www.ping.be: attraverso i numeri di serie che compaiono all'avvio del computer è infatti molto spesso possibile risalire al produttore della scheda maaaadreeee e quindi scaricare manuali e/o aggiornameeeentiiii.

CDS
Per ordinare telefona al numero
Tel. 02-99.04.48.17
Vendita per corrispondenza - Uffici: Via Boccherini 5 - Paderno Dugnano (MI)
Tel. 02-99.04.48.17 - Fax 02-918.40.72 - e-mail: info@cdsoft.it

CPU e MEMORIE		COMPONENTI VARI	
INTEL Pentium 2 350 MHZ	389.000	Lettore CD 32X Samsung	88.000
INTEL Pentium 2 400 MHZ	679.000	Lettore CD 40X CyberDrive	92.000
INTEL Pentium 3 450 MHZ	1.219.000	Master.Riscr. HP 6x2x2x + sw	549.000
INTEL Pentium 3 500 MHZ	1.649.000	Modem 56K Esterno	131.000
INTEL Celeron 400 MHZ	335.000	Modem USRobotics 56K est.	219.000
AMD K6-2 3D 333 MHZ	195.000	Monitor 15" 0.28 1280x1024	319.000
AMD K6-2 3D 350 MHZ	209.000	Monitor 17" 0.28 1280x1024	539.000
AMD K6-2 3D 380 MHZ	299.000	Monitor ACER 17" 0.27 dpi	579.000
AMD K6-2 3D 400 MHZ	315.000	Sound Blaster Live! Basic	139.000
AMD K6-3 400 MHZ *new!*	749.000	MB Soyo 5EHM Socket 7	152.000
DIMM 32 MB 100 MHZ	85.000	MB Soyo 440 BX Slot 1	225.000
DIMM 64 MB 100 MHZ	179.000	MB Shuttle per Celeron 370	225.000
DIMM 128 MB 100 MHZ	373.000	Scanner Mustek 4800 USB	159.000

HARD DISK		GIOCHI PER PC	
Samsung 4,3 GB UDMA	229.000	ANNO 1602 (ita)	84.900
Samsung 6,4 GB UDMA	275.000	BALDUR'S GATE (ita)	84.900
Samsung 8,4 GB UDMA	309.000	BLOOD 2 (ita)	75.900
Samsung 13,4 GB UDMA	419.000	DIABLO 2 (ita)	Telefonare
Quantum 6,4 GB FBEX	349.000	F-16 AGGRESSOR (ita)	92.900
SCHEDE VIDEO		FALCON 4 (ita)	Telefonare
Millennium G200 8 MB AGP	159.000	HALF LIFE (ita)	92.900
Creative RIVA TNT 16 MB	265.000	KING QUEST 8 (ita)	92.900
Creative Banshee 16 MB PCI	255.000	RAIL ROAD TYCOON 2 (ita)	92.900
Creative Voodoo 2 12 MB	279.000	RESIDENT EVIL 2	92.900
3DFX Voodoo 2 12 MB	239.000	SCUDETTO 3 (ita)	92.900
S3 AGP 8 MB SIS	79.000	SID M. ALPHA CENTAURI	117.900
Disponibili PC assemblati. Telefona per una configurazione personalizzata!!		SIM CITY 3000 (ita)	114.900
		SUPERBIKE (ita)	98.900
		TOCA TOURING CAR 2	Telefonare
		TONIC TROUBLE (ita)	93.900
		TUROK 2 (ita)	76.900
		WWW 2 FIGHTERS (ita)	114.900

Disponibili film in formato *DVD*

Prezzi aggiornati al 10 aprile '99.
Telefona per quotazioni più recenti e per info su prodotti non in elenco!
PREZZI IVA INCLUSA!

TELEFONA PER I TITOLI NON IN ELENCO! DISPONIBILI ANCHE GIOCHI PER PLAYSTATION!

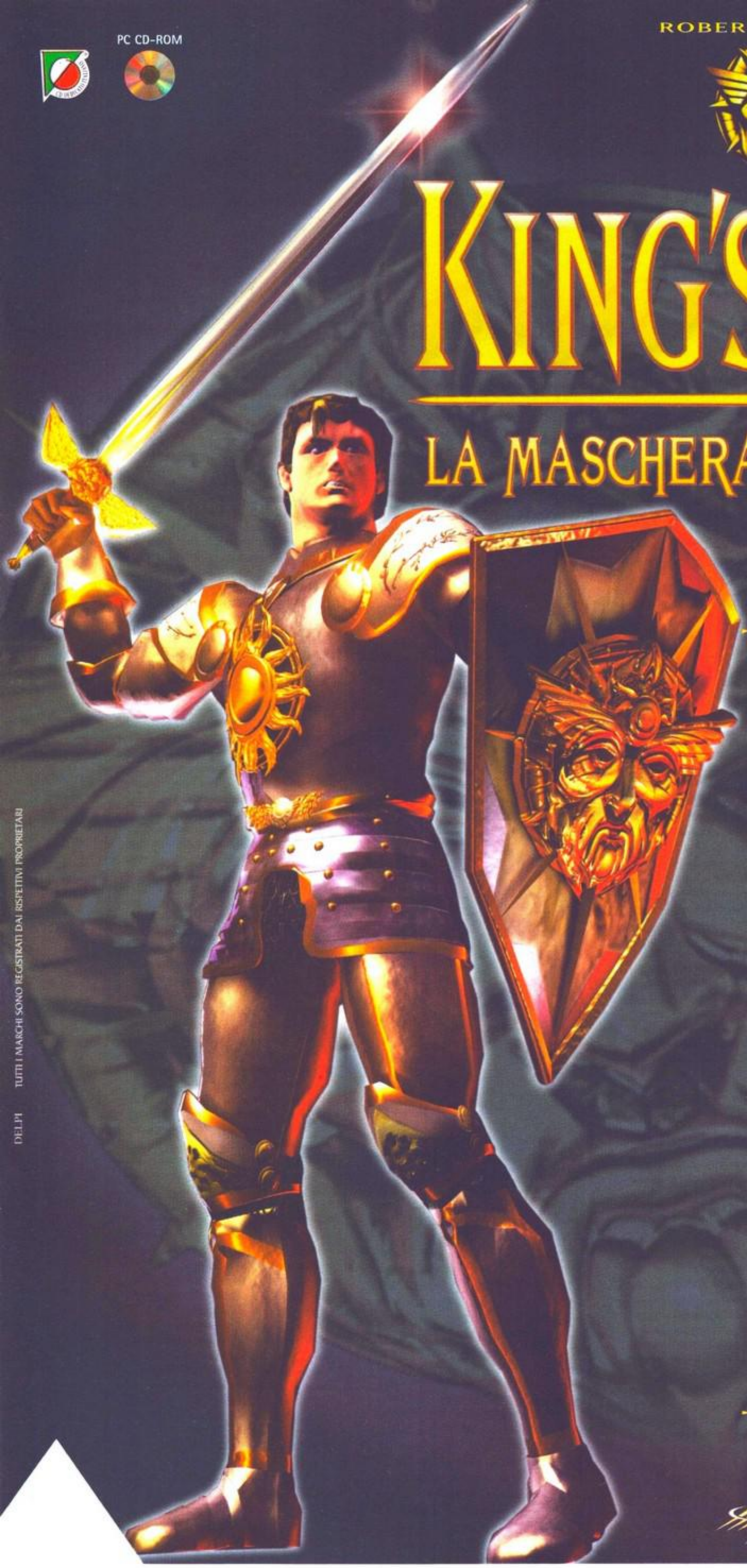
Http://www.cdsoft.it >Listini aggiornati >Novità!! >Preventivi >Ordini on-line

PC CD-ROM

ROBERTA WILLIAMS'

KING'S QUEST®

LA MASCHERA DELL'ETERNITA'™



su la maschera!

king quest VIII non è un sogno... ormai è realtà! e l'eroe dell'ottavo episodio della mitica saga è connor mac lyrr, l'unico scampato alla magia di uno spirito maligno che ha trasformato tutti gli uomini in pietra.

se sei un amante dei giochi d'avventura e d'azione, caschi bene: scritta dalla mitica roberta williams, **questa è la storia più interattiva e coinvolgente di tutti i tempi** ed è accompagnata da una prospettiva in 3d senza precedenti, che ti permette di esplorare (in prima o in terza persona e con una totale libertà di movimenti) universi che prima sembravano inimmaginabili!

la sfida che ti attende, è davvero impegnativa: in 7 mondi incantati dovrai confrontarti con oltre 70 tra personaggi e mostri diversi (silfidi alate, diavoli della palude e cavalieri fantasma), risolvere enigmi e accettare sfide che supererai solo se ti dimostrerai il più astuto e il più forte.

ma nel gioco tutto ruota intorno alla maschera dell'eternità che è stata rotta (in 7 pezzi dispersi dai venti) e che dovrà essere ricomposta dal protagonista di questa avventura... cioè da te. pensi di farcela?

SIERRA™ STUDIOS

LEADER
Qualità Interattiva.

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Lettore CD-ROM 2X, Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA 640x480 a 256 colori (Local Bus Video racc.), Soundblaster o 100% comp. Win. , Scheda sonora, Tastiera, Mouse.
Consigliati: Pentium 166, Lettore CD-ROM 4X, 3D card.

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A XENIA EDIZIONI
TMG MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO
tgmmail.xol@galactica.it

PRIMI CALDI

Che dire del mese di maggio?

Noi Bovas

UN APPUNTO SULLE CERTIFICAZIONI

Cara redazione di TGM, mi chiamo Marco e questa è la seconda volta che vi scrivo. Con questa mia vorrei dare una sommaria spiegazione di cosa sia la certificazione di qualità, in quanto, ciò che emerge dall'articolo apparso sul TGM di marzo (n° 117), potrebbe essere fuorviante per il lettore. Tale articolo riportava, tra le varie notizie, l'avvenuta "certificazione internazionale" per l'Information Equipement Department della Hitachi Europe. Senza voler dare una spiegazione esaustiva delle norme della famiglia ISO 9000 (più precisamente UNI EN ISO 9000), scopo della certificazione di qualità è quello di assicurare che il prodotto sia conforme a determinati requisiti espressi o impliciti e non quello di garantire necessariamente l'eccellenza del prodotto stesso, in quanto questa viene assicurata con la "certificazione di prodotto": ciò che io certifico non è il prodotto ma il processo che mi permette di ottenerlo. Quindi, per esempio, un'azienda certificata che imbottiglia acqua in questo caso secondo l'ISO 9002) assicura al cliente la corretta operazione di imbottigliamento, ma non la bontà dell'acqua. Nel caso specifico dell'articolo la certificazione di qualità raggiunta dall'azienda non assicura necessariamente la bontà di ciò che produce, ma solo il modo in cui realizza i propri prodotti. Qualcuno allora potrebbe obiettare: ma a cosa serve la certificazione? Serve ad assicurare al cliente che la produzione degli hard-disk, per esempio, sia effettuata rispettando rigorosamente le specifiche del prodotto, tenendo conto di tutte le esigenze di chi lo riceverà (esigenze quali comodità d'uso, sicurezza, ecc.): ce ne passa però a dire che l'oggetto così ottenuto sia ottimo. Ovviamente alla base di tutto questo discorso vi è la soddisfazione del cliente e quindi in linea di massima l'azienda certificata propone al cliente un buon prodotto: è bene però evidenziare le differenze che vi sono tra i due concetti. Un ultimo appunto e poi vi lascio: oggigiorno chi non si certifica è tagliato fuori dal mercato, quindi farebbe più notizia un'azienda che, sebbene lavori a livello internazionale, non si sia ancora certificata. Ciao (siete i migliori).

Marco.

Ti ringrazio per la puntualizzazione, in fondo è bene conoscere con esattezza il significato delle sigle che il mondo tecnologico tende a propinarci... L'ISO 9000 è, come dici tu, una certificazione inerente i mezzi di produzione per far arrivare sugli scaffali il prodotto finito, ma non garantisce la qualità "concettuale" del prodotto stesso: ovvero io potrei progettare una scheda madre scadente e produrla con uno stabilimento che corrisponde alle specifiche ISO 9002, ma sempre di una scheda madre scadente si tratterebbe. Quindi, oltre alle sopra menzionate specifiche, è bene prestare attenzione anche alla qualità dei componenti acquistati, magari facendo riferimento a recensioni comparative sulle riviste del settore o a uno dei tanti siti sull'hardware reperibili in giro per la rete; vi ricordo per esempio la Tom's Hardware Guide, raggiungibile all'indirizzo http://sysdoc.pair.com. Il sito in questione offre molto spesso prove parallele di hardware equivalente, elencandone i pregi e i difetti.

NOSTALGINA COMPRESSE, USARE CON CAUTELA

Ciao amici, chi vi parla è Antonio, lettore di lungo corso, ma sempre rimasto passivo alle discussioni che negli anni si sono sviluppate su queste pagine. Caspita, a settembre saranno 10 anni che sono vostro lettore! Il motivo profondo per cui vi scrivo non lo so spiegare (cerco sempre irrazionalizzare tutto, che brutto difetto...), più che altro è una strana sensazione che provo da qualche tempo (beh, se non altro è una motivazione più valida di quella del "futuro capo del mondo" NdP). L'altro giorno è venuto a farmi visita un vecchio amico col fratello minore che ha 12 anni. Al loro arrivo avevo il computer acceso su alcuni grafici di Excel (ebbene sì, avete di fronte una delle poche persone che usano davvero il computer per studiare) (anche se mi sono reso conto che in Università non siamo poi così pochi) che chiudo per lanciare qualcosa di più interessante. Con gran sorpresa di Natale (così si chiama il mio amico) faccio partire Double Dragons (ovviamente emulato dal MAME). Vi lascio immaginare l'espressione e l'esaltazione non appena ha avuto il pad in mano. Per un momento eravamo ritornati bambini. E proprio a proposito di bambini dopo qualche minuto il fratello (il quale DEMOCRATICAMENTE non aveva accesso al pad) inizia a brontolare. Ok, ok la prossima partita la giochi tu. Sorpresa: in realtà non voleva giocare, ma soltanto che cambiassimo gioco ritenendo DG "noioso". HHHMM occhiatacce di disprezzo a parte lo spediamo nell'altra stanza a giocare a Tekken 3 con la Playstation (ecco fugati i dubbi x coloro che mi credono un nostalgico fuori dal tempo). Ma in fondo DD e T3 non sono la stessa cosa?? O meglio come si fa a dire che uno non è divertente e l'altro si, se, grafica a parte, il concetto è pressoché identico??? Lascio la domanda aperta a qualsiasi tipo di risposta. Secondo me il concetto è che ci si diverte con i giochi della propria era. Oggi a DD non gioco poi così spesso, ma mi capita piuttosto di ricordare le epiche partite condotte in tempi lontani con persone, che magari oggi non so più che fine hanno fatto (ciao Dario, la scuola di hooligans ha avuto gli effetti sperati?) o con altri con i quali ci si ritrova, talvolta, a riviverle con un accanimento che però mi rendo conto essere diverso da quello di un tempo. Magari prima ci si poteva buttare anima e corpo in quelle imprese, proprio perché non si doveva pensare all'esame da dare tra 3 giorni o il lavoro di MKTG ancora pronto solo al 50% che deve essere consegnato tra 72 ore. Io di risposte non ne ho (nè ne cerco). È tutto. Ciao.

Antonio

P. S. Leggete, se non lo avete ancora fatto, "il popolo del joystick" di Herz, un libro davvero esaltante sull'evoluzione del settore videogiochi.

La mia prima ragazza si chiama Elisabeth, è austriaca. Quando l'ho conosciuta, o forse ormai è meglio dire 'la conobbi', avevo sedici anni, e mi trovavo sotto il solleone di una rinomata località turistica ligure. Se è vero che il primo amore non si scorda mai, questa teoria sembra avvalorarsi sempre di più ripensando ai suoi occhi azzurri, ai suoi lunghissimi capelli biondi, alle lentiggini sul suo viso (che probabilmente oggi saranno anche sparite, ma all'epoca mi facevano impazzire) e al suo fisico pressoché perfetto. Con lei passai momenti indimenticabili, mi sembrava letteralmente di vivere in un sogno e il risveglio, sotto forma di "devo tornare a casa", purtroppo, fu molto doloroso. Ripensandoci oggi, un po' mi viene il magone, ma nel contempo sorrido ripensando all'adolescente che ero, al modo in cui idealizzavo i miei sentimenti e ogni tanto la mia indole romantica prova nostalgia per quella visione così poco pratica e dolcemente stilnovista che avevo dell'amore. A volte, dicevo, mi capita di ripensarci e ovviamente la cosa che più m'incuriosisce è sapere che fine abbia fatto. Si sarà laureata? Si sarà sposata? Vivrà ancora coi genitori? Chissà se avrà conservato anche lei in un cassetto le foto che avevamo scattato insieme... da allora non l'ho più né vista né sentita e la cosa che più mi intristisce, di tutto questo, è pensare che da quella lontana estate siano passati qualcosa come dieci anni. Come cambia, la gente, in dieci anni, soprattutto quando dai quindici passa ai venticinque!
Immancabilmente, comunque, vola il gioco dei "chissà", tra i quali, ovviamente, il più gettonato è "ma se dovesse mai capitare di rincontrarci, cosa succederebbe?". Probabilmente ci ignoreremmo del tutto a vicenda, probabilmente verremmo "travolti dalla passione" oppure, più realisticamente, potremmo passare una serata romantica e poi ciao ciao con la manina come vecchi amici: io non ho più sedici anni, lei non ne ha più quindici, le esigenze sono diverse e non siamo più neppure ad Alassio. Più o meno quello che, con le dovute proporzioni, è l'atteggiamento del nostalgico medio di fronte a una vecchia gloria emulata o riproposta in chiave più moderna: la si prende in mano, ci si gioca e poi tanti saluti. Non è cattiveria, è che il tempo passa, noi cambiamo, la tecnologia avanza e dobbiamo renderci conto, una volta per tutte, che ogni cosa fa il suo tempo nel background che la distingue. Quando giocavo anch'io a Double Dragon avevo quattordici o quindici anni, il computer a cui ero abituato era un Commodore 128 e di conseguenza trovavo quel coin-op un piccolo miracolo di tecnologia. Double Dragon era bello perché era ciò che offriva il convento e lo stesso dicasi per il suo schema di gioco, che oggi è stato pressoché abbandonato in quanto si è preferito porre maggiore attenzione sull'incontro singolo, cercando di riprodurre tutti i dettagli grafici, fisici e/o fantasiosi che la cosa può comportare. Tekken 3 è sensibilmente diverso, come filosofia, da Double Dragon e poco importa se poi alla fin fine c'è da menare gli avversari e basta. E quel che conta è che nel frattempo sono cambiati i gusti, le regole, le tecnologie del videogiocare: illudersi che si possa tornare indietro è come rincorrere vecchie emozioni convinti che esse possano ripetersi. Impossibile. Mi spiace per te, ma il bambinetto di dodici anni ha le sue sacrosante ragioni. Siamo vecchi, ormai. Tutto qui.

UN PO' DI CRITICHE

Luminosa redazione di TGM, compro la vostra rivista da molto tempo, siete molto bravi.... (e tutti gli elogi nella speranza di essere pubblicato). Vorrei se mi è possibile indicare i difetti della vostra rivista e cito: "è più facile vedere la pagliuzza che c'è nell'occhio del vicino che la trave che vi è nel proprio". Arrivo al dunque con una bella carrellata di difetti che ha TGM: 1) Nel numero 118 nel "Console Mania Corner" avete indicato ben cinque giochi che su Console Mania non esistono, sto parlando di Tsubasa, Populus 3, All Star Baseball, Last Blade e FFVIII (avete anche sbagliato a scrivere il nome del gioco nel box, scrivendo FFIIIV). Anche in Console Mania, nel "TGM corner" ha sbagliato, c'erano dei giochi che non esistevano sul numero. 2) Il secondo punto riguarda il prezzo a cui viene venduta TGM senza CD, è troppo alto. Ogni tanto mia madre compra una rivista sulla casa che costa L 8.000 ma che ha 450 pagine e spesso ci trova dentro dei gadget. Secondo me dovreste mettere dentro anche voi dei gadget o roba varia come adesivi ecc.... 3) Inoltre vi sono diverse rubriche che fanno schifo, e sono: "Amiga news" (anche io possiedo una Amiga ma la Commodore è fallita e l'Amiga con essa), "Music Machine" e "Movie Machine"; mi chiedo a chi interessino, piuttosto se voglio sentir parlare di musica o di cinema mi compro un'altra rivista, e infine il "Tecnotigiemme": se a qualcuno interessa si vada comperare un'altra rivista oppure spedisca un e-mail a voi, non potete coinvolgere migliaia di persone che non la leggono minimamente (forse leggono le prime tre righe e poi girano pagina). Tagliando queste pagine ne potreste risparmiarne una decina e ampliare la parte relativa all'hardware o ai cheats. Dopo questi tre punti non mi viene più in mente niente da dire e quindi passerei ad alcune domande: a) Un mio Amico idiota mi ha detto che i processori sono già stati programmati per i venti anni che verranno ma mi sembra una di quelle cavolate da paura; ditemi se la Intel ha già i Pentium VII a 900000 Mhz. b) Sempre il mio amico idiota mi ha detto che faranno una rete più potente di Internet... è vero o è una delle sue mille castronerie, che spara giorno e notte? c) Ho sentito che gira su e-mail il virus Melissa, illuminatemi. Forse mi sono dilungato troppo, ma se mi avrete fatto scrivere questa lettera per niente, non pubblicandomi ricadrà su di voi la

maledizione del faraone (quale? NdD) che farà incasinare i vostri computer e farà cadere i capelli a tutta la Redazione, ovviamente scherzo.

Anonimo.

PS: mi piacerebbe vedere il Raffo calvo, dehiio mitico!!!!!!!!! (mica troppo... NdD)

Passo subito a commentare i tuoi appunti, ringraziandoti in ogni caso per i complimenti:
1) E che ce vuoi fa'? ogni tanto le sviste capitano a tutti, noi compresi. In ogni caso "sbagliare è umano, perseverare diabolico".
2) il prezzo di The Games Machine è perfettamente in linea con quello delle altre riviste del settore: L. 7.000 non mi sembrano poi quella gran cifra se si pensa alla qualità della carta e al numero di pagine.
3) Le rubriche che a te fanno "schifo" sono di sicuro interesse per altri lettori, almeno stando al riscontro positivo che gli stessi ci hanno comunicato nei vari sondaggioni, nonché nella rubrica epistolare stessa.
In ogni caso: la Commodore è morta ma l'Amiga no, quattro pagine di musica e cinema non sono poi così male, visto che per lo meno informano su quello che è uscito e, infine, sapere smanettare con l'hardware di questi giorni può rivelarsi molto utile, non credi?
E ora rispondiamo anche alle domande:
a) beh, il tuo amico non ha completamente torto... Di certo nessuno pianifica la progettazione dei propri processori per i 20 anni successivi, ma in ogni caso un minimo di previsione per il futuro viene fatto... Solitamente, mentre entra in fase di produzione una nuova CPU, sono già state buttate le basi, per lo meno su carta, del suo successore.
b) La questione non è che Internet verrà sostituita da una nuova rete alternativa... Piuttosto la stessa viene di tanto in tanto ampliata e potenziata. Esiste comunque un progetto per "Internet 2", capace di portare quantità di dati decisamente superiori a quelli attuali e specificamente orientato alle sole università, agli apparati governativi, a quelli militari e ai centri di ricerca, in sostanza, ciò per cui era nata originariamente l'Internet che conosciamo oggi. E' anche vero, però, che nel corso degli anni alle fibre ottiche si sono affiancate altre tecnologie, come quelle satellitari e a microonde, di conseguenza è possibile che nei prossimi anni l'esigenza di una seconda rete più potente di quella attuale potrebbe venir meno, almeno per noi utenti "consumer".
c) Melissa è un macro virus e quindi può essere incluso in un qualsiasi documento word e quindi attaccato a una mail... Gli effetti derivanti da una infezione di Melissa (e anche delle sue varianti) non sono particolarmente allarmanti, ma in ogni caso possono risultare fastidiosi. Il virus infatti provvede a inviare alle prime 50 persone della propria contact list un messaggio in cui esso stesso si mette in attach. Inutile dire che questo genera un vero e proprio effetto a catena, con relativo spamming e banda occupata inutilmente. Proteggersi da Melissa è relativamente semplice: è sufficiente evitare l'esecuzione automatica delle macro all'interno dei documenti; così facendo una finestra di dialogo vi domanderà se volete eseguire ogni singola macro... Se non siete sicuri di cosa la stessa faccia è sufficiente evitare di eseguirla per raggirare l'ostacolo. Con questo ti saluto...

UN MARITOZZO PUO' LEVARE IL MAL DI TESTA?

Socrate: Vieni caro Gaburride, vedo che ti stai abbuffando di dolciumi e ciò non è un bene per la tua linea. Voglio che parliamo un poco della tua passione.
Gaburride: Ne sono grato, o Socrate, ma ora vorrei mangiare.
S. Sarebbe meglio che tu smettessi di mangiare, altrimenti non riusciresti nemmeno a entrare in una botte di vino poco pregiato.
G. Va bene, o Socrate, parliamo pure.
S. Gaburride, amico mio, che cosa ti da più piacere in assoluto? La Ricchezza? Il Sapere? O forse l'essere un eroe? Oppure l'avere tutte le donne più belle del mondo? Dimmi su, non tenermi in ansia.
G. O Socrate, ciò che mi da più piacere in assoluto è mangiarmi un maritozzo o bignè o qual dir si voglia.
S. Sei sicuro Gaburride? Forse non preferiresti essere l'uomo più intelligente di tutta la terra d'Ausonia, o forse di tutto il mondo?
G. No, ma a dire il vero ci sarebbe qualcosa che mi da un piacere simile a quello che mi da il maritozzo.
S. Dimmi dunque, sono forse le donne?
G. Mi danno molto piacere le robe tonde con il cioccolato, che tanto bene si sposano con l'aranciata amara.
S. Ma come, non sai pensare ad altro che al cibo?
G. No. Il cibo è l'unico rimedio ai miei continui imbruttimenti. Mangiando i maritozzi mi sento realizzato.
S. Allora ti farò preparare un buon maritozzo con tanta uva sultanina e una roba tonda con il cioccolato
G. E da bere?
S. Un'aranciata amara.
G. E' tutto spettacoloso.
S. E magari un panino, una piadina.
G.Gaaah.
S. Ma cosa sto dicendo. Non si può pensare solo al cibo. Il vero eroe deve dedicarsi anima e corpo al potenziamento del proprio fisico e del proprio spirito.
G. Va bene, o Socrate, ma ora lasciami andare a mangiare.

Carlo Umberto Grazia.

Questo dialogo, sicuramente molto spettacoloso (ed è intuibile il perché), me ne fa sovvenire un altro sulla conoscenza (mi pare che si chiamasse così), in cui tre mentecatti, tra i quali ovviamente Socrate, se ne stanno a disquisire su cosa sia la conoscenza per più di 100 pagine, concludendo poi con un simpatico "non è possibile definire in modo preciso la conoscenza". E allora, scusate se insito, è molto meglio essere attaccati ai piaceri terreni come il nostro Gaburride, che di sicuro non avrebbe problemi a definire un bel maritozzo o un aranciata amara. Quindi, in conclusione, è preferibile vantare dei bei maniglioni dell'amore piuttosto che avere il mal di testa.

SUPERBIKE, LA MILESTONE E LA REALTA'

Encomiabile redazione di TGM, sono un ragazzo di Arezzo e da anni compro e leggo attentamente la vostra rivista. Non vi avevo mai scritto prima e spero che voi pubblichiate la mia prima ma appassionata missiva. Vi scrivo perché dopo aver letto la vostra recensione di Superbike World Championship della EA, sono corso subito a comprarlo per la voglia di cimentarmi in un vero campionato del mondo Superbike. Purtroppo però sono rimasto molto deluso... Ok, Il gioco è molto ben realizzato, sia negli aspetti grafici (impeccabili), che simulativi, ma presenta delle grosse pecche che lo limitano molto. Vi è mai capitato di assistere a una caduta di massa? Bene, a me sì: i piloti si rialzano e corrono alle loro moto (fino a qui tutto normale), ma poi ripartono e come degli stupidi, colpiscono le altre moto ancora in terra o uccidono i piloti intenti a recuperare i loro mezzi... e così continuano per "ore"; inoltre (e qui sta l'aspetto più grave), i piloti sono molto bravi nelle curve veloci, dove è necessaria una moto veramente ben calibrata per stargli dietro, ma poi diventano improvvisamente e incredibilmente incapaci nelle curve lente: arrivano staccando sempre allo stesso modo e conducono la curva da principianti, facendosi sorpassare con facilità. Io ho vinto il mondiale dopo 15 giorni dall'acquisto (scusate la modestia), forse perché possiedo una moto e ogni tanto vado a correre in pista, ma vi assicuro che la realtà è molto diversa da quella che ci vuol far credere la Milestone. Spero che pubblichiate la mia lettera anche se un po' critica nei confronti di una grande casa produttrice di giochi spesso favolosi. Vi saluto.

Anonimo.

Ho avuto modo di giocheggiare un po' con Superbike, pur non appartenendo lo stesso alla mia "solita" categoria di videogiochi (che, per la cronaca, risulta essere quella composta da avventure grafiche, giochi strategici e shoot'em up). Devo ammettere che in effetti i problemi da te riportati sono percepibili, ma giudico positivamente il prodotto preso nella sua totalità... A parte il comportamento un po' farlocco dei motociclisti pilotati dalla CPU in alcune situazioni, gli stessi si rivelano essere dei buoni avversari... Fortunatamente, infine, le cadute di massa non si manifestano poi così frequentemente. Una patch potrebbe per lo meno correggere quest'ultimo inconveniente e il gioco sicuramente ci guadagnerebbe. Se poi dovesse migliorare anche l'algoritmo di controllo degli avversari... beh, allora sarebbe il massimo. In conclusione vorrei ribadire che non è necessario che una simulazione debba per forza essere al 100% fedele alla realtà: a volte qualche "stravolgimento" di una legge fisica rende il tutto più divertente. E con questo ho concluso.

L'ESAGERAZIONE?

Carissima redazione di TGM, sono Daniele Praino da Torino, un vostro lettore 14enne che vi segue praticamente da sempre (o quasi). Vi scrivo nella speranza che mi rispondiate e che mi aiutiate a risolvere il quesito che accompagna i videogiochi dalla notte dei tempi: è giusto, secondo voi, che un videogioco venga classificato come vietato ai minori per la sua violenza? Io credo di no. Negli "ultimi giorni" anche in TV si è parlato di videogiochi violenti, citando il divertentissimo Grand Theft Auto e lo spassosissimo (scusate il gergo alla Simpsons!) Carmageddon 2. Ma su, non prendiamoci in giro! Se fate i pignoli tutti i videogiochi sono violenti! A partire da Quake, Unreal, Hexen 2, Tomb Raider 1-2-3, fino al meraviglioso Commandos, e la lista potrebbe continuare all'infinito.
Proprio l'altro giorno sono andato a casa di un mio amico per mostrargli Commandos, suo padre alla vista della povera e indifesa guardia tedesca, armata di mitragliatrice, venire sgozzata col coltello dal macho berretto verde, ha esclamato le testuali parole: "Ma questo è un gioco violento, lo dovrebbero vietare" e rivolgendosi al mio amico (suo figlio), "se ci giochi, non navighi più in Internet", con la mia conseguente risata e il conseguente suicidio mentale del mio amico! Ma caspita, è solamente un gioco!
Inoltre, io sono del parere che o vengono accusati di violenza tutti i videogiochi, oppure nessuno! Come mai soltanto GTA e Carmageddon 2 sono stati classificati come violenti? Io, pensandoci, ho formulato una teoria. Alla TV si è citato questi due giochi, ma non potrebbe essere un'azione di sabotaggio pubblicitario per far fallire le due case produttrici di questi due videogiochi? O ancora, perché vietarli ai minori? (a me tanto non importa perché ci gioco ugualmente alla faccia di tutti quelli che dicono che i videogiochi sono violenti!!). Un mio messaggio: pubblicate questa lettera, così molti potranno leggendola, condividere il mio parere.

Daniele "MDK" Praino

La questione della violenza, come quella del sesso, trascendono purtroppo l'oggettività per sconfinare nella soggettiva sensibilità dell'individuo. Detto in soldoni, non è possibile stabilire in maniera universale quando un'immagine sia 'troppo violenta' o 'moderatamente violenta', in quanto ognuno di noi può riconoscere come "limite" diversi livelli di violenza. Per capirci, molti di noi leggeranno la tua lettera e neanche ci faranno caso, qualcuno, invece, la troverà semplicemente agghiacciante. A me, personalmente, la violenza gratuita nei videogiochi piace poco: continuo a ritenerla una valvola di sfogo più che un incentivo a tramutarla in violenza reale, ma onestamente mi dà un certo fastidio vederla rappresentata sullo schermo in maniera così cruda, soprattutto

pensando che dietro di essa ci sia soltanto una sterile manovra di tipo commerciale. E' vero, tutti i giochi sono violenti, ma c'è modo e modo di rappresentare la cosa. Carmageddon e GTA presentano un tipo di violenza "subdola", finalizzata a niente, in parole povere, rappresentano forse il modo più stupido per divertirsi. Io non sono né uno psicologo né un sociologo, e pur avendo avanzato più volte seri dubbi sulla serietà di certe loro affermazioni, mi devo necessariamente piegare al loro verdetto quando troppi di loro vedono nella rappresentazione della violenza una minaccia. Trovo quindi giusto identificare delle fasce d'età tra cui suddividere i diversi livelli di accesso a materiale potenzialmente "pericoloso", nella fattispecie immagini crude di sesso e violenza, semmai preferirei vedere una dicitura del tipo "sconsigliato a", piuttosto che "vietato a", in quanto prima della censura deve sempre esserci il libero arbitrio della gente, poco importa l'età. Gli adolescenti, quando vogliono, sono molto meno stupidi di quanto comunemente si creda.

LA TABELLINA DEL NOVE È UNA SCIENZA ESATTA

Ore 18: 52, Sabato. Chi vi scrive è il futuro padrone del mondo. Evitando i complimenti e i convenevoli (anche se forse così mi gioco la pubblicazione) il motivo principale e sicuramente scatenante della mia missiva è che non ho nient'altro da fare. Non prendetevela a male, ma se avessi avuto anche qualcosa di inutile a cui pensare in attesa della serata, non avrei mai scritto quello che sto per scrivere. Devo aggiungere che poiché non so assolutamente di cosa parlare, (ma non importa, d'altra parte sono in pochi a saperlo) mi vedo costretto a elucubrare riguardo questioni a caso. La prima cosa che mi viene in mente è la difficoltà logica ad ammettere i paradossi di Zenone sulla base della matematica del calcolo infinitesimale. Questo è senz'altro un problema spinoso che merita di essere assolutamente approfondito. Ma ricordo di non conoscere assolutamente nulla sull'argomento e forse sarò smentito già sull'affermazione di prima. Meglio passare ad altro. Avrei alcuni quesiti da proporre al mondo (che, ricordo, in futuro sarà mio): Perché le unghia dei piedi crescono più lentamente di quelle delle mani? Me lo sono sempre chiesto ma non riesco a trovare una risposta. Se la terra è rotonda e gira, perché poi non mi trovo a testa in giù? E che nessuno se ne esca con la solita forza di gravità, che tanto ci dice perché non cadiamo ma non perché non percepiamo la sensazione di essere capovolti (e qui ho dimostrato tutta la mia ignoranza). Ancora. Perché ho preso 7= al compito di italiano solo per aver iniziato un periodo con "perché" e per aver sbagliato la collocazione di un punto e virgola? Chissà. Avevo anche pensato di illustrarvi qualche argomento di fisica nucleare o perlomeno la tabellina del nove, ma considerato che non riesco a venire a capo né dell'una né dell'altra scienza, preferisco desistere. Tutto ciò, dopo un'attenta revisione delle mie sinapsi, durata circa mezz'ora (quanto la deframmentazione del mio hard disk) a opera di particolari chips, creati, a detta di colui che me li ha consigliati, nel più grande laboratorio di ricerca mondiale: il phisic lab di Topolinia.
Sinceramente ignoro la posizione geografica della località in questione, ma credo che un motivo ci sia se alla Walt Disney l'hanno scelta come ideale capitale del loro mondo. In ogni caso, più che mai convinto che per essere l'assoluto padrone del mondo, debba per forza farlo sapere anche a voi altri, è bene iniziare a farsi conoscere e far apparire il nome di ALSEDO sui mass media (per ora mi accontento di voi). Questo è solo l'inizio e dato che non mi va di dilungarmi ancora, mi fermo qui. State tranquilli, mi risentirete...

Alsedo

P. S. Ho da poco acquistato e installato il Tetris sul mio Pentium II 450Mhz, ma non riesco a farlo partire in modalità accelerata per Banshee. Credo sia colpa del codice non ottimizzato ancora per la mia scheda. Cosa faccio, aspetto o mi compro anche una Voodoo III?

Inquietante...

DEMO A TEMPO

Cara oppure carissima redazione di TGM, sono Daniele Praino, da Torino, che vi manda questa lettera di protesta contro le demo! Si, avete proprio capito bene, le DEMO! Dunque, cominciamo a dire che sulla rivista non c'è niente da dire, ben pensata, ben realizzata ecc... ma sul Silver Disk c'è qualche cosa su cui discutere. Precisamente sul numero 59 del SD, c'è la demo di Roller Coaster Tycoon, il bellissimo gioco della Hasbro Interactive, mi incuriosiva un po' e così l'ho installata. Ero tutto preso, quando a quasi 13 minuti dall'inizio del gioco, una scritta (ovviamente in inglese), mi annunciava che la demo stava per terminare!! A 15 minuti, il gioco si è interrotto! Ma dico, la demo non dovrebbe essere un dimostrativo in cui esistono azioni limitate di gioco? A me pare di sì! Le demo dovrebbero infatti invogliare ad acquistare il gioco, ma come faccio se il tempo non è sufficiente per vederla tutta a pieno? Lo so che non è colpa vostra (mi riferisco alla redazione), ma espongo ugualmente il problema dei dimostrativi con tempo limitato. Ora mi rivolgo alle software house con la speranza che qualcuno colga il mio messaggio: per piacere non progettate più demo con il famoso "timer" che non invoglia per niente a comprare il gioco. Comunque RCT sono andato a vederlo a casa di un mio amico e siccome mi è piaciuto, lo compro lo stesso!

Ciao da Danyele "er lamento forever" Praino da Turin!

A prescindere dal fatto che questa è la prima critica sensata che ci giunga sulle demo, va doverosamente specificato - a scanso di equivoci - che noi di TGM forniamo il materiale "as it is", ovvero come lo progettano le software house. Non dipende da noi il fatto che una demo richieda questo o quell'hardware per funzionare, o ancora che su un determinato PC questo o quel gioco faccia le bizze, per non parlare poi della fattura stessa della demo: alcuni lettori, presuppongo i più giovani e inesperti, a volte ci mandano critiche inerenti alla grafica, alla mancanza del suono o, come nel tuo caso, al fatto che il programma smetta di funzionare dopo il primo livello o una mezzora di gioco. Lo scrivo, me ne rendo conto, con enorme fastidio per la stragrande maggioranza dei lettori, ma repetita iuvant e quindi... In ogni caso, le software house leggono puntualmente la posta delle riviste del settore, in quanto è loro diretto interesse ottenere un feedback sul loro operato e, magari, qualche suggerimento sotto forma di errori da evitare. Anch'io ritengo insensate le demo a tempo, soprattutto perché certi giochi richiedono molta ponderazione e spesso le prime due ore vengono utilizzate per vagare a zonzo tra le opzioni dell'interfaccia, in modo da capire come comportarsi ai fini della partita in corso. Quindici minuti, dunque, sono veramente pochi. Piuttosto, mi si dia la possibilità di finire un livello o una missione e poi deciderò io se è il caso di affrontare anche le altre comprando il gioco completo. In ogni caso, come anche tu stesso hai giustamente ricordato, noi di TGM possiamo fare veramente poco o niente a riguardo: in fondo il prodotto non è nostro e deciderà chi di dovere quale sia la via migliore per pubblicizzarlo.

TGM FA PRENDERE 4 IN ITALIANO

O sublime Tgm, chi scrive è un ragazzo rattristato. Sono due i motivi per cui vi scrivo e tutti e due servono a mettere in attenzione voi lettori.
1) Mi spiegate per quale stupidissimo motivo continuate a usare la parola "Locazione/i" nelle recensioni di un gioco? Per colpa vostra ho preso un brutto voto in Italiano e ho acceso una discussione con la mia Prof (1 minuto di silenzio prego...) durata ben 10 minuti in cui sono ritornato a posto con la coda tra le gambe. Ragazzi non mi fido più della vostra grammatica, 10 minuti di umiliazione dove ho dovuto leggere ad alta voce il significato coprendomi di ridicolo perché sostenevo che "locazione" volesse dire posto, luoghi, dato che voi dite sempre "le locazioni sono varie e tutte belle colorate (parole del Salsiccio)". La Prof, mentre sostenevo che ciò che lei diceva era falso mi ha chiesto dove avevo letto questo significato, stavo per dire "Tigiemme" ma scommetto che avrebbe pensato fosse un giornale porno! Cosi il brutto voto me lo sono tenuto, la Profa l'ha avuta vinta e voi continuate a scrivere "splendide locazioni, tutte diverse tra loro", BASTA!
2) State attenti all'hardware della Orchid!!! Ragazzi io ho fatto un brutto affare a seguire i vostri consigli e a comprare la mia ormai vetusta 3dfx nel natale 97. Fino all'estate scorsa nessun problema, ma nel novembre 98 però è giunta la mazzata. Escono le directx 6 e frasi tipo "aumenterà la potenza della vostra macchina, migliorerà la grafica (seee, vi alzerete meglio al mattino)...". Bon, win 98 non riconosce più alcuna "voodoo 3d graphics", provo tutti i driver del mondo (pure una TNT) ma nisba. Mi dico "vabbe, saranno driver vecchi, quasi quasi mi faccio prestare un modem, scrocco l'abbonamento (mmm, da veri hacker americani) e vado sul sito della Orchid dato che viene linkato ovunque e sistemerò tutto e... MEGASBONK!!!! In fianco all'ultimo driver con la lucetta "NEW, Download IT" vedo la data. 10/01/98???? MA STIAMO SCHERZANDO?? Altre parole sono inutili. Un saluto a tutti i bimbi buoni e anche alla 2cgp del CALVI di Padova.

Corrado (Crx su #emuita #zzap!)

PS: DOMANDA A CUI ESIGO RISPOSTA DAL SIMONETTI! Dove trovo i guanti alla Topolino che indossi nel filmato CARISMÀ99. Ti prego, sono interessantissimo! Girare per il centro il sabato pomeriggio con quelli è troppo da ganassa!!!
PPSS: Che fine ha fatto la recensione di Test Drive 5??? Sul numero 116 è in copertina ma, nisba!!!!!

Caro Corrado, la tua professoressa ha perfettamente ragione quando si lamenta di un uso improprio del termine "locazione" riferito a una località, ma dopo averci pensato sopra parecchio e aver ripercorso le origini filologiche del termine "locazione" in entrambe le sue accezioni (quella "giuridica" dell'Italiano standard e quella più giocosa del mondo informatico), sono giunto alla conclusione che non ci sia alcun problema a usare questo termine nel modo in cui noi, giornalisti informatici, lo intendiamo. E adesso ti spiego il perché (occhio perché può essere una spiegazione lunga e noiosa, quindi...):
innanzitutto, il termine "locazione" inteso come "località fantasiosa o reale, facente parte di un'avventura grafica, composta da una o più schermate" non ha nulla a che vedere con il significato originale del termine italiano, vale a dire "contrasto bilaterale con cui una parte (locatore) si obbliga nei confronti di un'altra (locatario) a far godere un bene mobile o immobile per un dato tempo e dietro corrispettivo determinato" (Devoto-Oli), e nasce dall'esigenza di rendere in Italiano il termine che invece veniva utilizzato nelle recensioni inglesi (si parla degli albori dell'editoria informatica, comunque), ovvero location (=posizione). Purtroppo, molto spesso capita che certe parole vengano 'italianizzate' senza pensarci troppo e a volte il neologismo, per quanto improprio, diventa d'uso comune. Se ci pensi, tradurre location in "posizione" avrebbe dato origine a non pochi malintesi, in quanto il museo di Broken Sword, piuttosto che il porto di Monkey Island o l'ufficio di Grim Fandango possono sì essere delle "posizioni", intese come posti in cui si trova il protagonista, ma essendo in qualche modo un luoghi veri e propri, dove avviene un paragrafo dell'avventura e un'iterazione con un ambiente ben preciso, viene più

spontaneo identificare il porto, piuttosto che il museo o l'ufficio per quello che sono, ovvero delle località. Ma "località" è un termine poco attinente a ciò che si vuole descrivere (che in fondo è pur sempre una serie di immagini generate dal computer su uno schermo e non una 'località' reale) e anche usando il più generico "locale" non si ottiene il risultato sperato: l'ufficio può essere un locale, il porto, invece, no. Così ecco l'idea geniale, costituita dall'italianizzazione della parola 'location' in quella che per omofonia può apparire più attinente, "locazione", appunto. Il tuo errore, come del resto già ti ha fatto notare la tua professoressa, è stato quello di estendere il concetto di "locazione" (informaticamente inteso) anche ad altri campi della vita di tutti i giorni, dove invece sarebbe assolutamente scorretto. "Locazione", in sostanza, è uno dei cosiddetti "termini tecnici" di cui pullula l'intero gergo informatico italiano: non lo puoi usare al di fuori di esso senza incappare in qualche errore. Tieni presente che succede a tutti, anch'io una volta dovetti capitolare quando mi accorsi che, effettivamente, la parola "implementare" (utilizzata più o meno da tutti coloro che hanno un PC in casa) sul dizionario non esiste. Magari un giorno qualcosa cambierà, ma, fino a che i dizionari non riporteranno anche questi "nuovi significati" poiché diventati d'uso comune, vi conviene imparare a usare sempre le parole più adatte in ogni specifico contesto.
Per quanto riguarda i driver della tua scheda, ti ricordo soltanto che secondo la datazione americana 10/01/98 significa "primo Ottobre 1998" e il primo Ottobre è decisamente vicino a Novembre. Inoltre, come per tutte le schede 3Dfx, vale il principio secondo il quale è sempre consigliabile installare i driver rilasciati dalla stessa 3Dfx, che tanto vanno bene su tutte le schede che montano i loro chipset. Inoltre, questi hanno il pregio di andare maggiormente d'accordo con le varie release delle librerie DirectX.

L'ANNO ZERO ESISTE? (CAPITOLO FINALE?)

Salve a tutti, il mio nome è Marco e ho 24 anni. Volevo partecipare anch'io alla diatriba a proposito del 1999-2000. Posto che la VERITÀ non è certezza di alcuno, almeno su questa terra, volevo far notare che l'anno 0 è stato dichiarato a posteriori come base di partenza per il conteggio degli anni; ma un anno in quanto tale esisteva già ed era quello in cui Cristo era nato, è stato solo rinominato come anno zero. Per chiarire: io sono nato nel 1975, per cui per me esso rappresenta l'anno zero da cui comincio a contare i miei anni che passano e, come dicevano i latini, dal giorno successivo nel quale si compie un anno, si è già nel secondo anno di vita. Basta ricordare che sì, lo zero in quanto tale è nulla, ma la matematica ci insegna che, tra lo zero e il numero uno, esistono infiniti numeri reali, ma a noi basta sapere che tra il giorno in cui siamo nati, anno "zero" (per me il 1975) e il giorno del nostro primo compleanno, anno "uno" (per me il 1976), passano 365 giorni. Per chiarire ulteriormente: l'esempio del contachilometri: quando si compera una macchina nuova, generalmente, si comincia da zero chilometri e si va avanti; ma dal chilometro zero al primo chilometro ci sono 1000 metri, ma sono 1000 metri appena si arriva al primo chilometro, perché, un attimo dopo, siamo già passati a 1000 metri e qualche spicciolo, ma non 1000 e 1 metro, per cui siamo già verso il secondo chilometro; in questo ragionamento non bisogna dimenticare che nel passaggio da zero metri a un metro di strada se ne è percorsa, ma riguarda ancora il metro zero nel senso che abbiamo percorso zero metri e qualche decimetro; quando abbiamo passato un metro, sono stati percorsi un metro e qualche decimetro e così via. Beh, adesso chiudo perché ho cose più importanti da fare, anche se mi piace comunque discutere ogni tanto su cose della nostra vita quotidiana (anche se ci sarebbero lo stesso cose ben più importanti di cui parlare). Un saluto a tutti voi e spero di non essermi attirato le ire di chi mi ritiene un ottuso che non vuole convincersi davanti all'evidenza, ma, si sa, ognuno ha le sue opinioni e convincimenti e io, con questa missiva, non voglio scagliarmi contro nessuno! Love and peace!

Mac '75.

Mi sembra che i concetti espressi in questa missiva siano molto simili a quelli contenuti nella mia risposta alla prima lettera sull'argomento e come tali sono già stati ampiamente confutati nei mesi passati. In ogni caso sono veramente stupito di quante persone questi ragionamenti intrinseci siano riusciti a catturare... Ho udito riflessioni sepolcrali sull'esistenza o meno dell'anno zero in metropolitana, nel bagno dei gentiluomini (e non ho avuto modo di verificare se lo stesso accade anche in quello delle signore), davanti alle macchinette del caffè aziendale e chi ne ha più ne metta. Prima di concludere un dubbio ancestrale invade prepotentemente la maggioranza di cicli di clock del mio apparato cerebrale (frase inutilmente complessa e ampollosa): sarà accaduta la stessa cosa al capodanno dell'anno mille o tutti erano più che altro spaventati dalla fine del mondo? Si verificherà la stessa cosa anche per il capodanno del tremila? Ai posteri (ma anche agli antecedenti) l'ardua sentenza. E con questo buon capodanno a tutti, qualsiasi esso sia.

NOVANTA MOTIVI PER CUI E' BELLO ESSERE UOMO

1) Le conversazioni telefoniche durano in media 30 secondi. 2) Le scene di nudo nei film sono praticamente sempre femminili. 3) Sai come funziona un'autovettura. 4) Una vacanza di 5 giorni necessita una valigia sola. 5) Il calcio la domenica. 6) Non devi eseguire dei monitoraggi sulla vita sessuale dei tuoi amici. 7) Le file per andare in bagno sono 80% più corte. 8) Riesci ad aprire i vasetti da solo. 9) Vecchi amici non ti rompono le palle se aumenti o diminuisci di peso. 10) Lavanderie e parrucchieri non ti pelano vivo. 11) Quando cambi canali, non devi fermarti a ogni scena di qualcuno che piange.12) Il tuo culo non è mai un fattore chiave in un'intervista. 13) Tutti i tuoi orgasmi sono veri.14) La pancia gonfia dovuta al bere non ti rende invisibile al sesso opposto.15) Non hai problemi se il W.C. pubblico è senza la tavoletta per sedersi. 16) Non devi trascinarti in giro una borsa piena di roba inutile. 17) Puoi andare in bagno senza un gruppo di sostegno. 18) Il tuo cognome resta sempre uguale. 19) Puoi lasciare un letto d'albergo disfatto. 20) Quando viene criticato il tuo lavoro non pensi che i tuoi colleghi ti odiano. 21) Puoi finire tutto il tuo cibo. 22) Il box auto è tutto tuo. 23) Non ti becchi delle lodi extra per ogni più piccolo atto di intelligenza. 24) Nessuno si domanda se "i***i". 25) Puoi farti la doccia ed essere pronto in 10 minuti. 26) Il sesso significa non preoccuparsi mai della propria reputazione. 27) I piani del matrimonio si curano da soli. 28) Se qualcuno si dimentica di invitarti, lui o lei può ancora esserti amico. 29) Le tue mutande possono costare 10.000 lire per una confezione da tre. 30) Nessuno dei tuoi colleghi ha il potere di farti piangere. 31) Non devi raderti più in giù del collo. 32) Non devi sdraiarti vicino a un sedere peloso ogni notte. 33) Se hai 34 anni e sei "single" nessuno ci fa caso. 34) Puoi scrivere il tuo nome nella neve (chissà come? NdD) (ehm... diciamo in un modo che ti fa pentire subito dopo di averlo fatto NdP). 35) Tutto sul tuo viso resta del suo colore originale. 36) Il cioccolato è solo un altro spuntino. 37) Puoi diventare presidente della repubblica. 38) Puoi goderti un viaggio in macchina in silenzio sul sedile del passeggero. 39) I fiori rimediano a tutto. 40) Non devi mai preoccuparti dei sentimenti degli altri. 41) Pensi al sesso 90% delle tue ore trascorse sveglio. 42) Puoi indossare una maglietta bianca in un parco acquatico. 43) tre paia di scarpe sono più che sufficienti. 44) Puoi mangiarti una banana in un negozio di ferramenta. 45) Puoi dire qualsiasi cosa e non preoccuparti di cosa pensano le persone. 46) I preliminari sono optional. 47) Nek non vive nel tuo universo. 48) Nessuno smette di raccontare una bella barzelletta sporca quando entri nella stanza. 49) Puoi strapparti la maglietta in una giornata afosa. 50) Non devi rimettere in ordine l'appartamento se arriva un tecnico per leggere i contatori. 51) Non ti senti mai obbligato a fermare un amico che sta per fare del sesso. 52) I meccanici d'auto ti dicono la verità. 53) Non te ne frega un cappero se nessuno se ne accorge del tuo nuovo taglio di capelli. 54) Puoi guardare un programma televisivo con un amico in perfetto silenzio senza pensare "e' incazzato con me". 55) Non interpreti mai male le frasi innocenti che velano il fatto che il tuo amante sta per mollarti. 56) Non ti alzi mai di scatto per prendere a sberle le cose. 57) La cera calda non arriva mai vicino alla tua zona pubica. 58) Hai uno stesso stato d'animo, sempre. 59) Puoi ammirare Clint Eastwood senza morire di fame per avere qualche somiglianza. 60) Non devi mai tirare dritto davanti a una stazione di servizio perché "fa schifo". 61) Conosci almeno venti modi per aprire una bottiglia di birra. 62) Puoi sederti con le gambe divaricate non fa niente cosa indossi. 63) Stesso lavoro... più soldi. 64) Capelli bianchi e rughe rendono interessanti. 65) Non devi lasciare la stanza per fare degli interventi d'urgenza al cavallo. 66) Vestito nuziale Lire 10.000.000; abito da sposo 1.000.000. 67) Non te ne frega niente se ti parlano alle spalle. 68) Con 400 milioni di spermatozoi per colpo, potresti raddoppiare la popolazione terrestre in 15 volte, almeno in teoria. 69) Non devi guardare voglioso il dessert degli altri. 70) La gente non sbircia il tuo torace mentre ti parla. 71) Puoi andare da un amico senza portare un piccolo dono. 72) Feste d'addio al celibato sotterrano quelle della futura sposa. 73) Hai una relazione normale e sana con tua madre. 74) Puoi comperare preservativi senza che il negoziante ti immagini nudo. 75) Non devi fare finta di avere bisogno di darti una "rinfrescata" per andare in bagno. 76) Se ti dimentichi di telefonare a un amico, quello non andrà in giro a dire che sei cambiato, che sei diverso. 77) Un giorno sarai un vecchio porco. 78) Puoi rendere razionale qualsiasi comportamento con un utilissimo "vaffanc**o". 79) Se un altro ragazzo arriva a una festa vestito come te, potresti diventare il suo miglior amico. 80) Un bel rutto è quasi atteso di tanto in tanto. 81) Non devi mai perdere una opportunità sessuale perché "non te la senti". 82) Pensi che l'idea di calciare un cagnetto rompiballe sia divertente. 83) Se qualcosa di meccanico non ha funzionato, gli puoi dare una martellata e lanciarlo attraverso la stanza. 84) Le scarpe nuove non ti tagliano, non ti fanno venire le vesciche o deformano i piedi. 85) I film a luci rosse sono stati ideati ragionando come tu ragioni. 86) Non devi ricordare i compleanni oppure gli anniversari di tutti. 87) Se una persona non ti piace non vuol dire che non ci puoi fare del sesso. 88) Puoi stare tranquillo che i tuoi amici non ti incastreranno mai con un "noti qualcosa di diverso?". 89) Baywatch. 90) C'è sempre una partita trasmessa da qualche parte. Magari le avete già ricevute o forse no?

Ciao da Andrea "Vex" Vecchio.

PS: Non sono mie... vengono dalla RETE!

Ora che ho letto questi novanta "vantaggi" mi sento davvero molto, ma molto orgoglioso della mia mascolinità. Un vero peccato, comunque, che per fare almeno la metà delle cose elencate qui sopra sia necessaria per lo meno una donzella... In ogni caso ringraziamo tutti appassionatamente il buon Andrea per aver diviso con noi queste incommensurabili perle di saggezza.

SALUUUUTO!

E anche questo mese la posta è finita: tanto per cambiare, la stiamo consegnando con un ritardo mostruoso, anche se voi non potete rendervene conto... Noi sì però, visto che stavolta oltre alla clava del giudizio di Max siamo pure passati sotto la frusta dell'apocalisse dell'Editore... Nell'attesa di riprenderci dalle piaghe, porgiamo il nostro solito saluuuuto al mese di giugno, quando per molti di voi (maledetti!) inizierà la pacchia vacanziera. A presto!

Noi Bovas

Nella Creative dimension l'unico rischio è farsi prendere troppo!

live! the experience!

La nuova 3D Blaster TNT2 Ultra "intrappola" le tecnologie grafiche più innovative e le utilizza per spingere la tua esperienza di gioco là dove non è mai arrivata.

Anche a risoluzioni incredibilmente elevate, i 32 MB di memoria e le immagini a 32 bit assicurano un realismo grafico senza precedenti, mentre le altissime frequenze di refresh consentono azioni di gioco rapidissime e incessanti.

Per "spremere" dai tuoi videogiochi tutto quello che sono in grado di darti, entra nella Creative Dimension. Il gioco ti prenderà talmente che potrebbe essere difficile sfuggirgli.

3D Blaster Riva TNT2 Ultra

- Basata sul processore grafico Riva TNT2 Ultra di nVidia
- 32 MB di SDRAM e RAMDAC da 300MHz
- Utilizza il Bus AGP
- Risoluzione fino a 1920x1440 a 32 bit per pixel
- Architettura di memoria 128-bit ad elevata velocità con pipeline TwiN Texel

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito web

RIVA TNT2 ULTRA

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl.

La Nuova Generazione Del Più Grande Gioco Di Strategia Di Tutti I Tempi.

L'EVOLUZIONE DELLA
CIVILTA'

CIVILIZATION®
CALL TO POWER™

NUOVE CARATTERISTICHE

Nuovissime strategie, armamenti non convenzionali compresi • Più unità, palazzi e tecnologie • Nuovi e vastissimi regni: Spazio e Mare
Animazione totale, hi-res, 16-bit • Interfaccia innovativa a risposta immediata • Opzioni di controllo e diplomazia migliorate
Costruttore di scenari • Funzione multiplayer in internet e LAN • Nuovissime meraviglie con effetti cinematografici mozzafiato

COMANDA, DIFENDI, E CONQUISTA
Comanda potentissime armate e prendi ogni decisione d'ordine sociale, economico e politico. Disponi oltre 65 dettagliatissime unità, usa 7000 anni di armamenti e più di 100 innovazioni tecnologiche.

COLONIZZA IL PIANETA E NON SOLO
Ritraccia il cammino del genere umano attraverso il globo. Costruisci colonie nello spazio orbitale e aggiungi velocità al tuo arsenale. Scopri e fai incetta di vaste risorse oceaniche per costruire immensi imperi sottomarini.

ESCOGITA TATTICHE E STRATEGIE
Utilizza milioni di strategie per governare il mondo. Rafforza il tuo potere militare con mezzi non convenzionali come attacchi all'economia, operazioni di propaganda, terrorismo biologico e conversione religiosa.

ACTIVISION®

www.activision.com

www.leaderspa.it

PC CD-ROM

LEADER
Qualità Interattiva

Civilization: Call To Power © 1999 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call To Power is a trademark of Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 Hasbro Interactive, Inc. (successor to MicroProse, Inc.). MICROPROSE and CIVILIZATION are U.S. registered trademarks of Hasbro or its affiliates. This product is made and sold under license from Hasbro Interactive. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.